
2024.7
GENERATIVE AI IN CONTENT CREATION
コンテンツ制作のための
生成AI利活用ガイドブック
経済産業省
Ministry of Economy, Trade and Industry

CONTENTS 目次

※本ガイドブックの表紙・中表紙のデザインには生成AIを活用しています（裏表紙を参照）

1

AI事業者ガイドライン

経済産業省・総務省
「AI事業者ガイドライン（第1.0版）」
2024年4月19日

▶ 経済産業省HP　総務省HP

2

考え方

文化庁文化審議会著作権分科会
法制度小委員会
「AIと著作権に関する考え方について」
2024年3月15日

▶ 文化庁HP

3

中間とりまとめ

内閣府知的財産戦略推進事務局
AI時代の知的財産権検討会
「中間とりまとめ」
2024年5月28日

▶ 知的財産戦略本部HP

4

本ガイドブック

経済産業省
「コンテンツ制作のための
生成AI利活用ガイドブック」

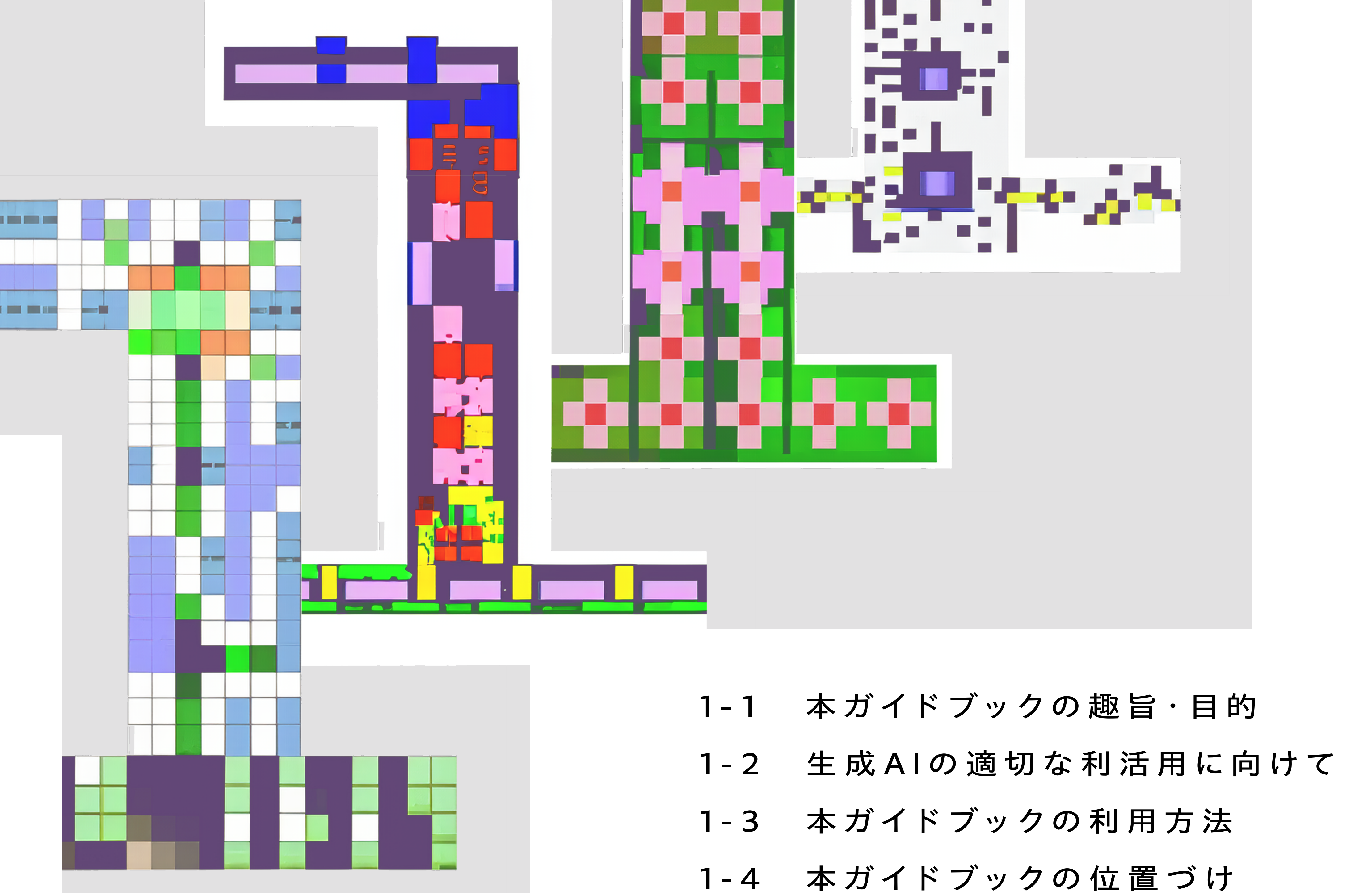
5

事業報告書

経済産業省
「令和5年度コンテンツ海外展開促進
事業（コンテンツ産業における先端的
技術活用に関する調査）事業報告書」
2024年7月

1

GENERATIVE AI IN CONTENT CREATION



はじめに

- 本ガイドブックは、コンテンツ制作に携わる産業界のみなさまに向けて、ゲーム・アニメ・広告の各産業における生成AIの利活用ケースと、各活用シーンにおける留意点・対応策を紹介し、知的財産権等の権利・利益の保護に十分に配慮した、コンテンツ制作における生成AIの適切な利活用の方向性をお示しするものです。

- 経済産業省では、「令和5年度コンテンツ海外展開促進事業(コンテンツ産業における先端的技術活用に関する調査)」において、産業界の各分野の有識者から構成される研究会を開催し、コンテンツ産業における先端的技術(特に生成AI)の利活用について、調査・研究、議論を重ねてきました。本ガイドブックは、この事業の事業報告書と一体となるものです。

【研究会委員一覧(敬称略 2024年6月末時点)】

内山 隆(座長)	青山学院大学 総合文化政策学部 総合文化政策学科 教授
奥邨 弘司	慶應義塾大学 大学院法務研究科 教授
佐渡島 庸平	株式会社コルク 代表取締役CEO
澤田 将史	高樹町法律事務所 弁護士
福田 昌昭	株式会社Preferred Networks コンシューマープロダクト担当VP
FROGMAN	株式会社DLE 執行役員CCO
三宅 陽一郎	株式会社スクウェア・エニックス AI部 ジェネラル・マネージャー
毛利 真崇	株式会社サイバーエージェント AI事業本部 AI Creative Div. 統括
望月 逸平	株式会社アマナイメージズ 代表取締役CEO 日本画像生成AIコンソーシアム 代表
森川 幸人	モリカトロン株式会社 代表取締役 モリカトロンAI研究所所長

【オブザーバー(敬称略)】

川上 博 株式会社K&Kデザイン 取締役
文化庁 著作権課
内閣府 知的財産戦略推進事務局
経済産業省 商務情報政策局 情報経済課
経済産業省 商務情報政策局 情報産業課 情報処理基盤産業室
一般財団法人デジタルコンテンツ協会

【事務局】

経済産業省 商務・サービスグループ 文化創造産業課
ボストン・コンサルティング・グループ合同会社

- 2022年頃より、Stable Diffusionの公開（2022年8月）やChatGPT（GPT-3.5）の公開（同年11月）などによる「生成AIブーム」が巻き起こりました。AI技術の進化・発展を経て実用化に至った生成AIは、自然言語などによる指示を通じて多様な形式のアウトプットを出力することを可能としました。大量のデータ処理、作業の効率化、新たなクリエイティビティの創出などが可能となり、様々な産業の業務のあり方を変化させるとともに、我々の日常生活にも影響を与えています。

- コンテンツ産業もその例外ではありません。文章、イラストや動画、音楽の作成など、生成AIを利用したコンテンツ制作が可能となりました。実際にも、ゲーム、アニメ、広告をはじめとする各種コンテンツの制作現場において生成AIが活用されています。

- 生成AIを活用することにより、業務の効率化などを通じて肝心のクリエイティブな創作に集中する時間が生み出されたり、様々な組み合わせを試行することで新たなクリエイティビティが発見されるなど、生成AIは、コンテンツ制作における多くの場面でクリエイティブに貢献できる側面を有しています。

- 一方で、生成AIを利用したコンテンツ制作に対しては、クリエイターや実演家などの権利者、AI開発事業者やAIサービス提供事業者などの事業者、AIを創作活動に用いるクリエイターやAIを事業活動に用いる企業・団体を含む利用者など、関係者からの様々な懸念の声が上がっています。具体的には、知的財産権などの権利・利益を侵害する可能性や、誤った情報を流通させる可能性など、様々な懸念点・留意点が指摘されています。

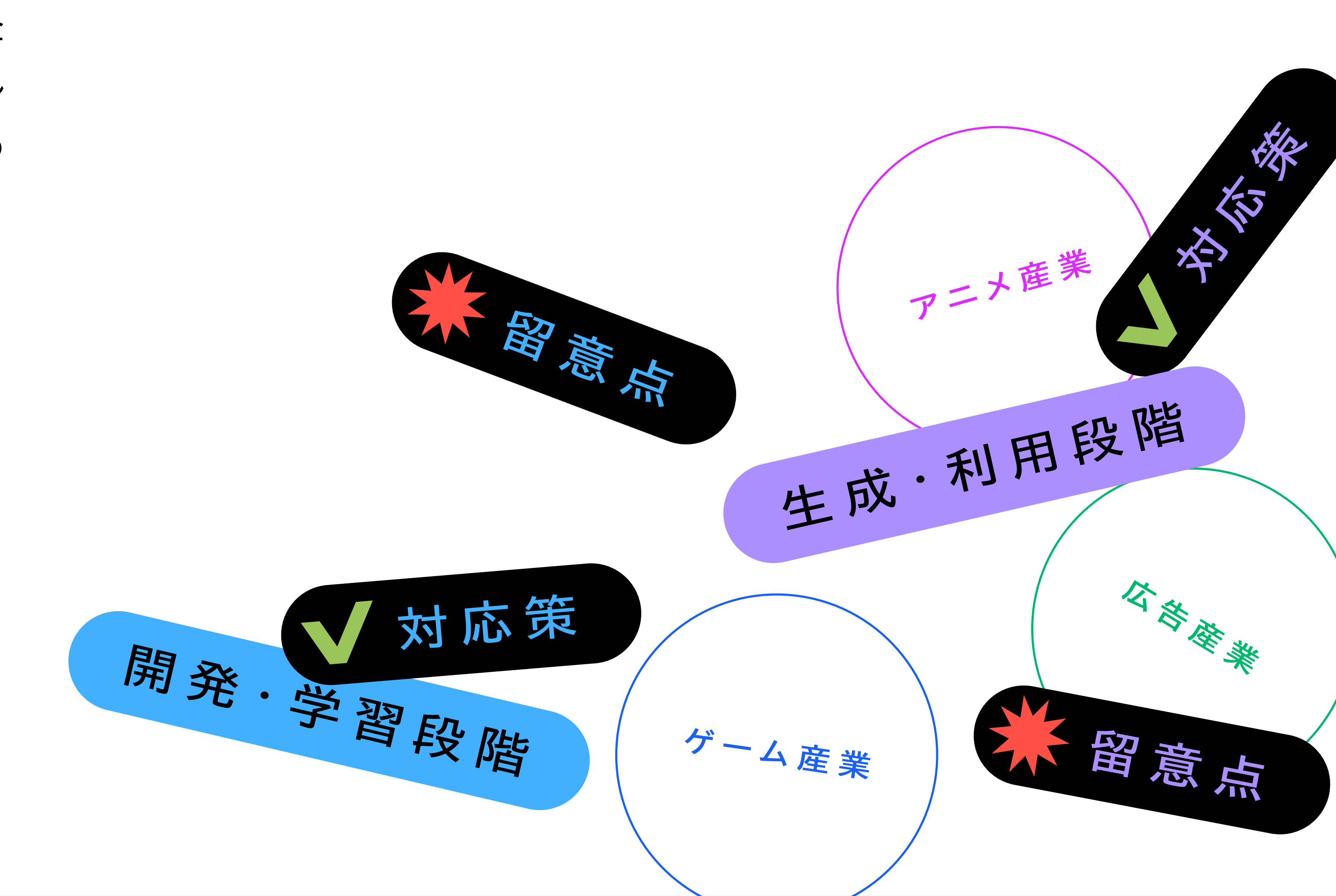
- もっとも、中長期的にみれば、今後もAI技術は進化・発展し続け、我々の日常生活、様々な産業の構造・業務のあり方、そしてコンテンツ制作のあり方をよりいっそう変化させることが予想されます。AI技術が進化・発展することを前提とすれば、我々には「AIとうまく付き合い、共生する」ことが求められているといえます。コンテンツ産業においても、コンテンツ制作の中心は今後もわれわれ人間による創作であることを意識しながら、知的財産権等の権利・利益の保護に十分に配慮しつつ、生成AIを適切に活用していくことが望ましいと考えられます。

1-3　本ガイドブックの利用方法

- 上記のような生成AIの利活用の方向性をふまえて、本ガイドブックでは、コンテンツ制作に携わる産業界のみなさまに向けて、ゲーム・アニメ・広告の各産業における生成AIの利活用ケースと、制作工程での各活用シーンにおける留意点・対応策を紹介しています。

- 本ガイドブックを、生成AIを利用したコンテンツ制作の企画・検討や、利用する生成AIサービスの選択、リーガルチェック、さらに生成AIの利用に関する社内ガイドラインの作成などにご活用ください。

- なお、コンテンツ制作で生成AIを利活用する際の留意点・対応策を考えるうえでは、生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作での留意点・対応策を前提にしつつ、生成AIの特性に由来する特有の留意点・対応策を意識することが重要です。



1-4　本ガイドブックの位置づけ

本ガイドブックをご覧いただくうえでの留意事項は、「5-1 留意事項」(p60)に記載していますので、ご確認ください。

また、本ガイドブックは、2024年6月時点での、政府関係省庁などの議論やその成果物としてのガイドラインなどを前提とした内容となっています。本ガイドブックとあわせて、政府関係省庁のガイドラインなどもご確認ください。政府関係省庁での議論の経過やガイドラインなどの概要は、「4 関係省庁のガイドラインなど」(p55〜58)にて紹介しています。

AI戦略会議

●政府全体の戦略を議論

関係省庁





<その他>
個人情報保護委員会
など

AI事業者ガイドライン(第1.0版)

●新たな技術の台頭や諸外国の動向を踏まえAIガバナンスの統一的な指針を示す
●AIの開発・利活用等に関する各種ガイドラインを統合



AI時代の知的財産権検討会
中間とりまとめ

●AIと知的財産権その他の法的権利・利益に関する各種論点について議論・整理



AIと著作権に関する考え方について

●AIと著作権に関する各種論点について議論・整理

関係省庁の各種ガイドラインなどを前提として

コンテンツ制作のための
生成AI利活用ガイドブック

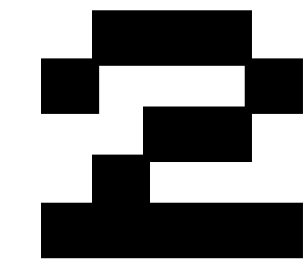
●コンテンツ制作に携わる産業界のみなさまを対象
●ゲーム・アニメ・広告の各産業における生成AIの利活用ケースや各活用シーンにおける留意点・対策を紹介
●知的財産権等の権利・利益の保護に十分に配慮しつつ、コンテンツ制作における生成AIの適切な利活用の方向性を示す

2

生成AIの利活用ケース 2023-2024

GENERATIVE AI IN CONTENT CREATION

●「生成AIの利活用」では各ケースにおける利活用の場面や工夫を、「対応策」では法的留意点への対応策等を紹介しています。
●コンテンツ制作における生成AIの利活用ケースや、コンテンツ制作で利活用が可能な生成AIツールについては、本ガイドブックに掲載しているものも含め、事業報告書p13-67にて紹介しています。
●本章の内容は、2024年6月時点の情報を中心にまとめたものです。各製品・サービスの最新の情報については、各事業者のHP等でご確認ください。





> 詳細については事業報告書p28-29もご確認ください

EXELIO Project Genesis

ゲーム開発スタジオ（株）AI Frog Interactiveによる、生成AIを活用したアドベンチャーゲームの開発



生成AIの利活用

- 複数の生成AIを様々な場面で活用することにより、少人数の開発体制でも、品質の高いオリジナルゲームを効率よく制作することを目指す
  →生成AIは開発者の作業を効率化するツールであり、クリエイティブのサポートとして生成AIを活用している
- Unreal Engine5等の開発環境に、複数の画像生成AI･テキスト生成AIを組み合わせて利用し、2D/3Dアートワーク、世界観の設定やプログラムコードを生成
- 画像生成AIを利用して2Dキャラクターのアイデア出しを行い、デザインを絞ったうえで修正を施し、全面･背面のアートワークを作成
  なお、2Dキャラクターの生成については、新技術（Latent Consistency Model）の登場により、リアルタイムに確認しながらの作画が可能となっており、デザイン作成はより容易になっている




生成AIによる2Dキャラクターのアートワークの生成

対応策

- 2D画像については生成AIを利用しながらさらに編集･加工しており、人の手によって完成させている
- 2D画像は、画像検索等により、類似性の確認を実施した
- 作成した2D画像は3Dモデル制作用の参考用資料として使用しており、登場する3Dモデル自体は人の手で制作している

> 詳細については事業報告書p30-31もご確認ください

Red Ram モリカトロン

モリカトロン（株）が開発した、コンテンツ全てを生成AIが生成するマーダーミステリーゲーム

生成AIの利活用

ストーリー構成、トリック、フロー（プログラム）、キャラクター、背景画像などのコンテンツを生成AIによって生成・展開
5つの質問に答えるだけで生成AIがテキスト、イラストなどをすべて自動生成し、マーダーミステリーのゲームが数分で完成する

「殺人事件の凶器」、「被害者の職業」などの犯行の証拠や推理時に使われるキーワードを設定すると、それによってストーリーや証拠品なども変化

テキスト生成AIと画像生成AIの自動連動により、人の手を介さず、テキスト生成AIが生成したキャラクター・背景などのイメージをもとに画像生成AIが絵を生成

対応策

不具合のある画像が生成または採用されないように、ネガティブ・プロンプト、ルールベースによって制御、監視している

（参考）モリカトロン株式会社 HP



「名前」「凶器」「犯行場所」「被害者の職業」「犯行動機」等を入力するとゲームが生成



設定に沿って、背景・キャラクター等のビジュアルも生成AIによって自動生成

THE PORTOPIA SERIAL MURDER CASE

SQUARE ENIX AI Tech Preview

1983年に発売されたアドベンチャーゲーム「ポートピア連続殺人事件」をベースとして2023年にテックプレビューを配信。文章理解、文章生成のような自然言語処理の機能を実証



生成AIの利活用

- プレーヤーが文章で指示を入力すると、自然言語処理によって大意を解釈
- プレーヤーの指示に反応して、シナリオが進行したり、キャラクターが雑談を生成する機能(一般非公開)も実証
- 音声認識モデルを用いて音声による文字入力を実現
- 小型のモデルを活用し、サーバーレスなAIの体験を実現



自然言語処理によりプレーヤーの入力内容を認識し解答

プレーヤー入力に対してゲームが進行
一般公開版では、事前に用意された会話以外は現状できない仕様

(参考)SQUARE ENIX HP

AI×アニメプロジェクト

アニメ制作などを手掛けるデザイン会社（株）K&Kデザイン、テクノロジーカンパニー（株）タジクによるプロジェクト


生成AIの利活用

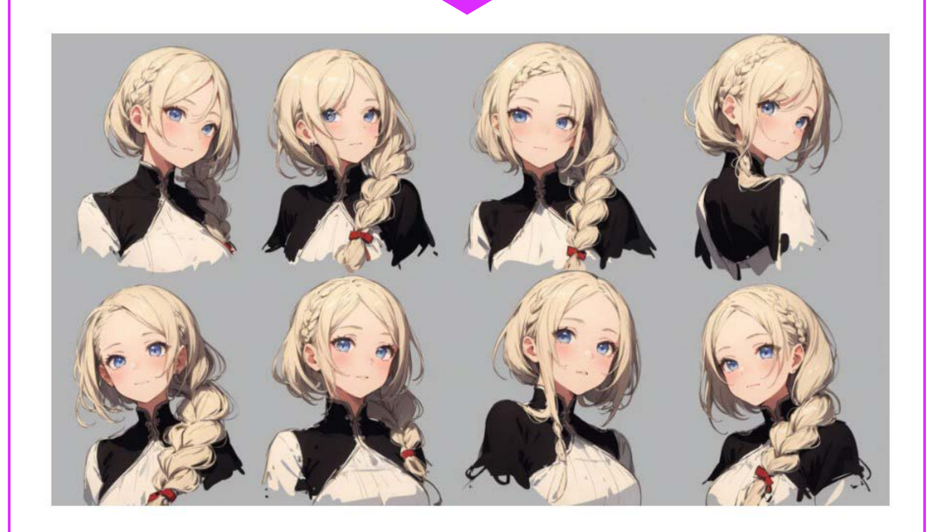
AIとクリエイターが共創し、これまでにない形でIP・キャラクターを生み出すことを目的に、新しいアニメの可能性を探求する

対応策

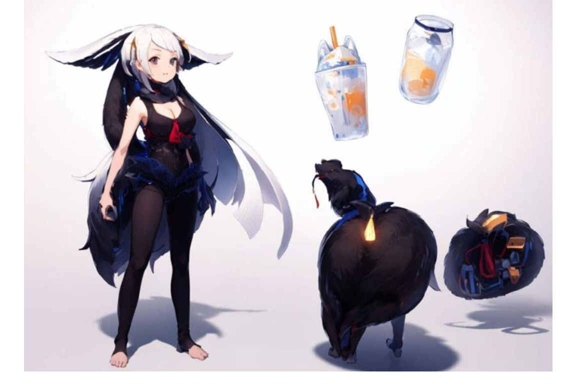
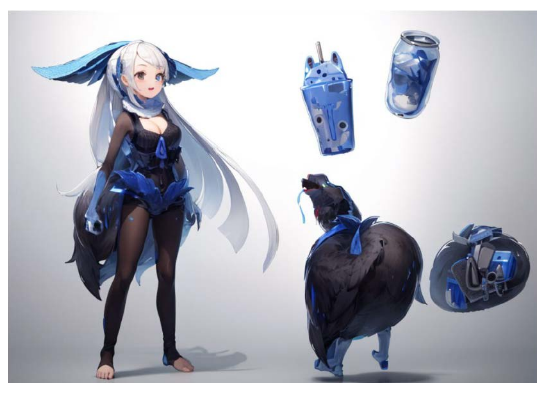
ラフデザインや手描きスケッチなど自らが著作権を有する画像をベースに生成AIを利用したり、AI生成物としての画像をさらに加工したりすることで、著作権侵害の可能性を低減している

ラフデザインからキャラクターを自動生成


ラフデザイン


生成AIによる出力

キャラバリエーションを自動生成

（参考）AI×アニメ プロジェクト HP

手描きスケッチに対する自動彩色



手描きのスケッチ





生成AIによる出力

生成した背景画像を編集・加工し利用





画像生成AIで生成した背景画像に対して、
光源を加えるなどの編集・加工を行ったうえで利用

AI吉田くん (株)ディー・エル・イー



生成AIの利活用

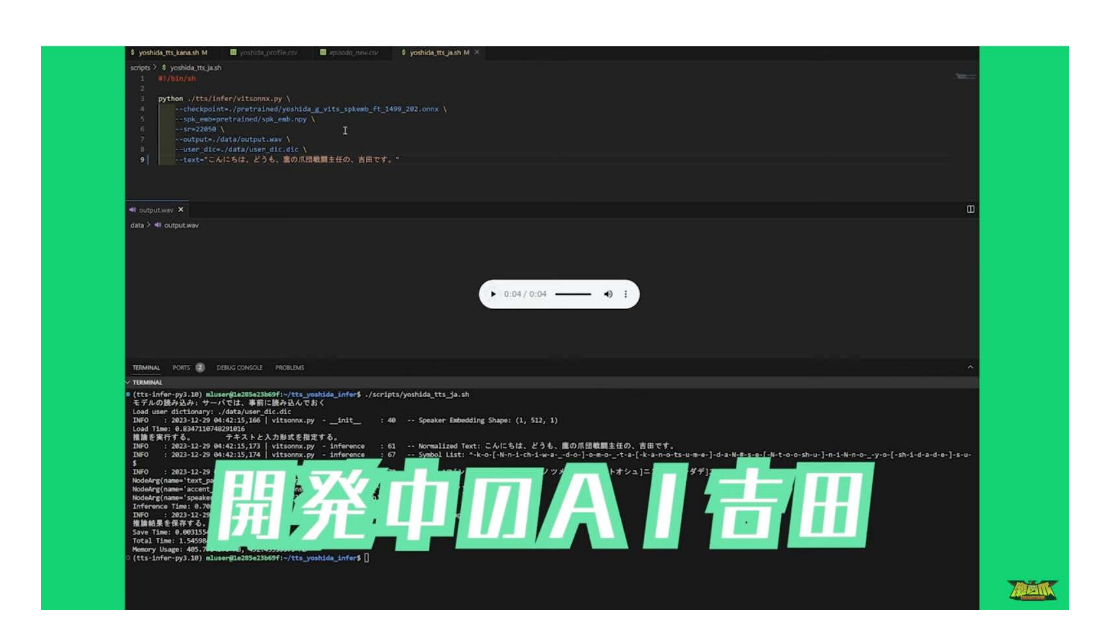
アニメーション等の企画・制作等を行う(株)ディー・エル・イー(DLE)が、テクノロジーカンパニー(株)Fusicとの共同開発によって、生成AIによるキャラクターの自律的な発話を可能とした

独自言語モデルを開発し、音声合成AI技術を活用することで、DLEが権利を保有するアニメ「秘密結社 鷹の爪」に登場するキャラクター「吉田くん」のユニークな声と口調を再現
生成AIを活用することで、個人利用の場面での自作動画への組み込み等、既存のアニメキャラクターIPの二次利用の促進と、アニメーションの創造性の拡大を目指している

対応策

キャラクターが差別用語を発したり誹謗中傷を行ったりしないよう、あらかじめ出力させるべきでない言葉のリストを読み込ませている

(参考)株式会社ディー・エル・イー HP



音声合成技術の利用

音声合成技術により、テキストを入力すると吉田くんの声と口調で会話が可能



AIアバターとの組合せ

AIアバターに音声合成技術を組み合わせ、自律的な会話が可能な、「AI吉田くん」を開発中

極予測AI・極予測TD (株)サイバーエージェント

極予測AI

広告クリエイティブの制作を支援する「極予測AI」に、広告コピーと画像の生成機能を実装



生成AIの利活用

- 自社LLMとChatGPTを活用し、ターゲティングごとに、特性や画像内容を考慮した広告コピーや画像の生成が可能
- 従来の撮影で必要とされていた機材やセット、ロケーションを用意せずとも、あらゆるシチュエーションと商品画像の組み合わせを大量に自動生成することが可能に。光の透過など複雑な表現も可能

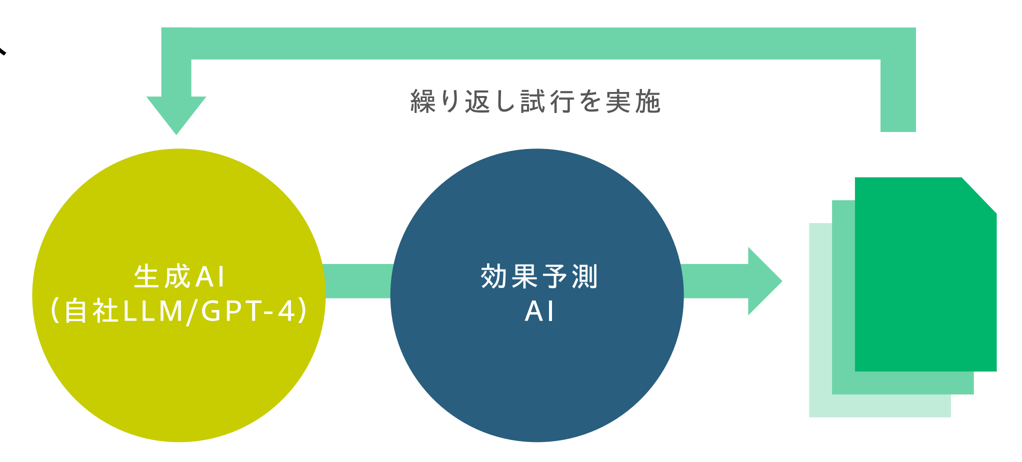
極予測TD

広告テキストを自動生成し効果の事前予測を行う「極予測TD」に、自社LLM及びGPT-4を導入



生成AIの利活用

- 生成AIによる「生成・予測・フィードバック」の複数回試行を自動化する「繰り返し試行生成機能」により、効果予測スコアを向上



(参考)株式会社サイバーエージェント HP、プレスリリース(2023年12月7日)

キンチョール CM 大日本除虫菊(株)

ロングセラー商品「キンチョール」のCM「ヤング向け映像」篇(2023年4月)
大手広告代理店のもとで、画像生成AIを活用して制作



生成AIの利活用

- 新たな世界観の映像を制作するというCMのイメージをもとに、企画・検討を重ねる中で、画像生成AIを用いてブレインストーミングを実施した
- 2種類の画像生成AIを用いて、プロンプトを調整しながら、数千枚の画像を出力し、イメージに近い画像を作成した
- 作成された画像を組み合わせてキービジュアルを作成。クリエイターが3Dソフトを用いて作成し直し、演出・映像化を行い、CMを完成させた

対応策

- プロンプトの入力においては、既存の著作物に類似したAI生成物が出力されないよう、固有名詞を入力しないようにした
- 画像生成AIを活用してブレインストーミングを実施しつつ、クリエイターが3Dソフトを用いて画像を作成し直しており、最終的な制作物は人の手によって完成させている
- 著作権などの権利・利益への配慮の観点から、画像検索等により、類似性の確認を実施した

「ヤング向け映像」篇 より

(参考)KINCHO 大日本除虫菊株式会社 HP、AdverTimes「AIとブレストしながら企画したキンチョールの新CM『ヤング向け映像』」

お～いお茶 カテキン緑茶CM (株)伊藤園

日本初の「AIタレント」を起用したテレビCM(2023年9月・第1弾「未来を変えるのは、今!」篇、2024年4月・第2弾「食事の脂肪をスルー」篇)。AIモデルの企画・開発・運営を行うAI model社が「AIタレント」を提供



生成AIの利活用

- 身体についてはベースとなるモデルを撮影し、顔については生成AIで出力した肖像をさらに調整し、それらを組み合わせる手法で、"健康的・活動的・進歩的な女性"をイメージした、「AIタレント」を作成。さらに、独自にカスタマイズされたシステムを用いて、AIタレントの老化イメージを作成
- 背景画像の作成に、画像生成AIを活用している
- 第2弾CMでは、AIタレントの声に、音声生成AIも活用している
- 関連して、商品パッケージのデザインの考案にも、商品デザイン用に改良された画像生成AIを活用している

対応策

- 制作されたCMの全体について、著作権などの権利への配慮の観点から、画像検索等により、類似性の確認等を実施した
- AIタレントの身体については、ベースになるモデルの撮影を通じて作成し、許諾を得たうえ利用している
- 商品パッケージのデザインは、画像生成AIにより生成された画像を参考にしつつ、デザイナーがイラストやデザインを作成し直し、人の手によって完成させている

第2弾「食事の脂肪をスルー」篇 より



(参考)株式会社伊藤園HP(2023年8月28日)、同(2024年3月29日)

PARCO HAPPY HOLIDAYS キャンペーン CM (株)パルコ

デジタルクリエイターを起用し、広告内の全ての要素に最先端の画像生成AIが活用されたファッション広告として制作された(2023年10月)
一般社団法人デジタルメディア協会(AMD)主催「デジタル・コンテンツ・オブ・ジ・イヤー'23/第29回AMD Award」にて、年間コンテンツ賞「優秀賞」を受賞

生成AIの利活用

1969年の創業時からの「クリエイターと手を取り合い、時代を反映した広告表現を発信する」という思想のもと、新しい技術として生成AIをCM制作に活用する、チャレンジングな試み

クリスマスオーナメントやプレゼントボックスなどのモチーフを画像生成AIで制作するとともに、ムービー、ナレーション、音楽も含め、CM内の全ての要素に生成AIが活用されている

人物は、モデル撮影は行わずにプロンプトから作成。実際に撮影したかのようなリアリティと「全て生成AI技術で制作した」と分かったときの驚き、そしてアート性・ファッション性を追求している

対応策

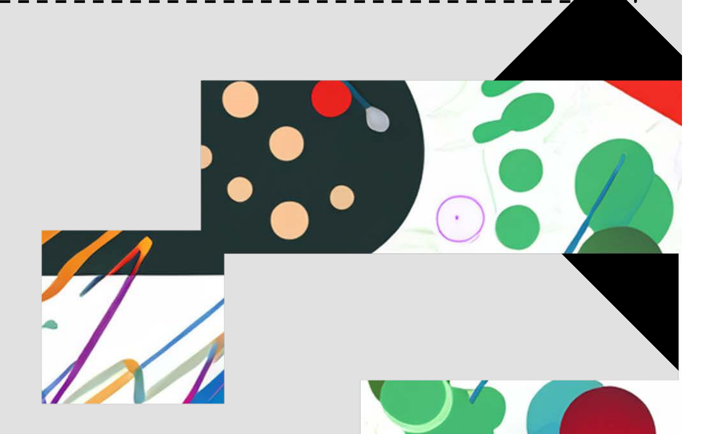
生成AIをクリエイティブのためのツールとして活用するとともに、制作されたCMの全体について、著作権・肖像権などの権利・利益への配慮の観点から、必要な対応策が実施されている

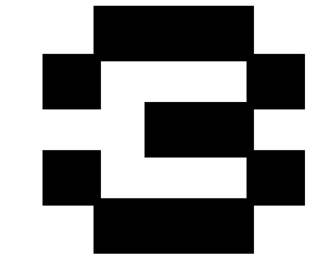


(参考)株式会社パルコ PRESS RELEASE(2023年10月30日)、株式会社パルコ HP(2024年3月6日)

生成AIの活用シーンごとの留意点・対応策

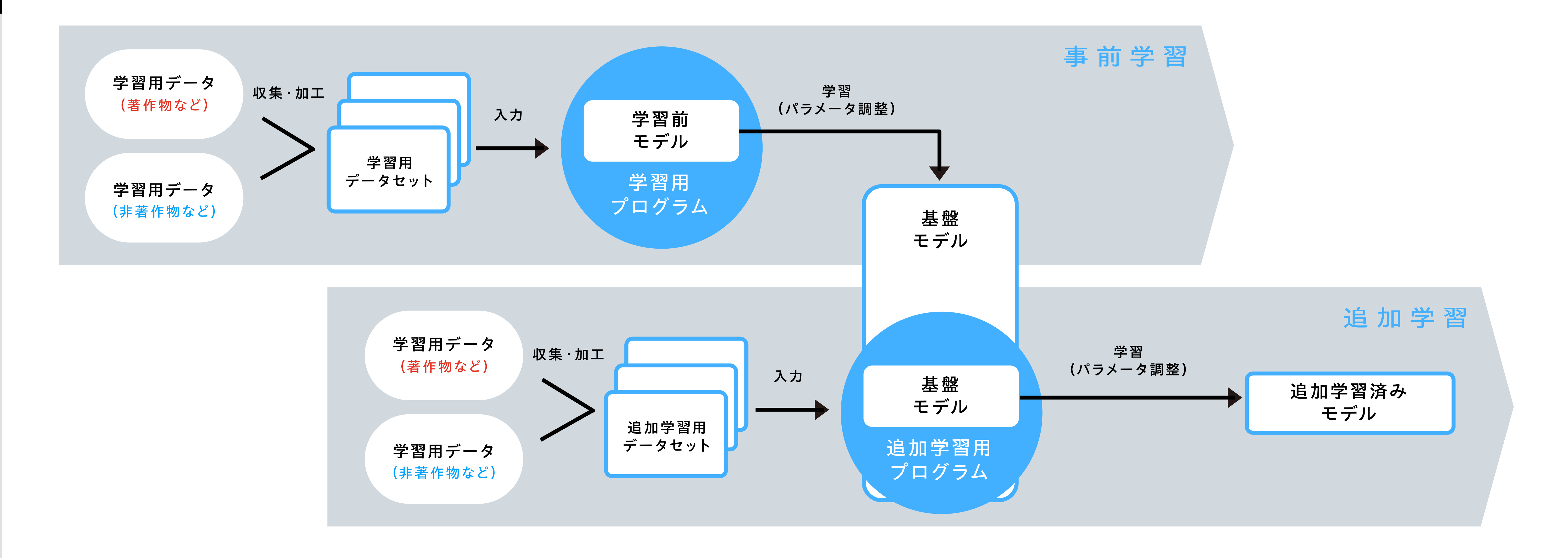
本章に掲載した留意点・対応策がコンテンツ制作における個々の場面に適用できるか否かは、ケース・バイ・ケースの判断となります。また、仮に適用できたとしても、本ガイドブックは著作権法を含む知的財産法等の解釈やその参考となる考え方を示すものではなく、適法性や妥当性等を保証するものでもありません。留意点・対応策は、本章に掲載したものに限られず、個々の場面ごとに検討する必要があります。法的問題やコンテンツ制作における各種問題については、弁護士などの専門家にご相談ください。





GENERATIVE AI IN CONTENT CREATION

開発・学習段階



想定される利用場面

コンテンツ制作において、生成AIをより有効に活用するために、独自モデルの開発やファインチューニングなどを行う際に、開発・学習段階に関わることが想定されます。

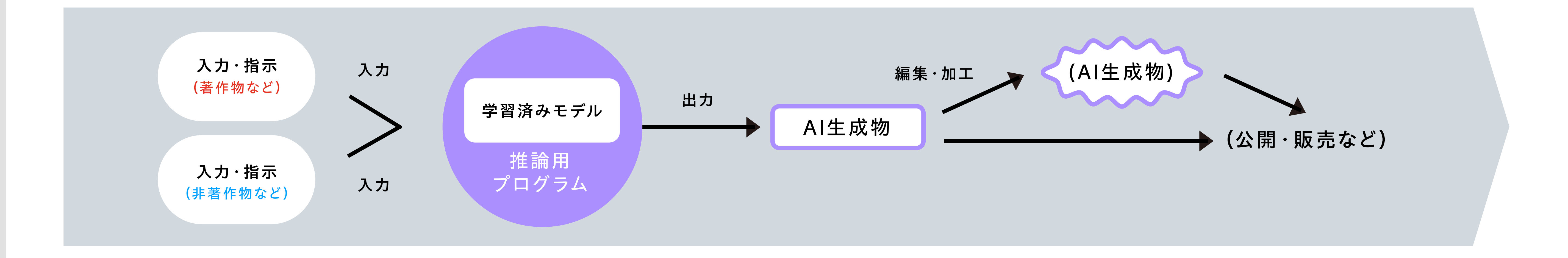
権利侵害などの可能性に留意しましょう

ファインチューニングなどの過程では、以下の場面で、著作物の利用行為（複製など）が発生しうるため、権利侵害の可能性に留意する必要があります。

- 学習用データを収集・加工して学習用データセットを構築する
- 学習用データセットを学習用プログラムに入力する

（参考）文化庁「令和5年度 著作権セミナー」（2023年5月）の資料、考え方p18-19などをもとに経済産業省が作成

生成・利用段階



想定される利用場面

コンテンツ制作において生成AIの利用場面としては、例えば、以下の場面が考えられます。

- 生成AIに文章や画像などのプロンプトを入力し、文章やイラストなどの一定の生成物（AI生成物）を出力する
- AI生成物をさらに編集・加工してコンテンツ制作に利用し、公開・販売などする

権利侵害などの可能性に留意しましょう

AI生成物（やそれを編集・加工したもの）が他人の著作物などと同一・類似である場合は、著作権侵害などの可能性があるため、留意が必要です。

プロンプト入力に著作物などを利用する場合は、著作物の利用行為などが発生しうるため、開発・学習段階と同様に、権利侵害の可能性に留意が必要です。

制作物の著作物性などに留意しましょう

制作物がAI生成物を含む場合、発注元への制作物の納品の場面や、公開・販売した制作物の利用の場面などでは、その制作物が著作権法で保護される著作物にあたるか（＝著作物性を有するか）などに留意すべき場合もあります。

（参考）文化庁「令和5年度 著作権セミナー」（2023年5月）の資料、考え方p18-19などをもとに経済産業省が作成

Column

生成AIに関連する知的財産法制の全体像

生成AIの利用において関係する知的財産法制としては、右表のものが挙げられますが、それぞれの法律の目的や保護対象は異なっています。

本ガイドブックでは、関連する領域として、肖像権・パブリシティ権についても取り扱っています。

生成AIを利用するにあたっては、それぞれの利用場面でどのような法律や権利・利益が関係しているか、また関係する法律がどのような目的のもとに何を保護しようとしているかを把握しましょう。

		目的	保護対象	権利の発生方法
著作権法		権利の保護と公正な利用のバランス →文化の発展	著作物　知的創作物 思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの ＊この他にも、実演・レコード・放送・有線放送	無方式主義 著作物の創作と同時に自動的に発生
特許法	産業財産権法	発明の保護・利用を図ることにより、発明を奨励 →産業の発達	発明　知的創作物 自然法則を利用した技術的思想の創作のうち高度のもの	方式主義 出願・登録が必要
意匠法	産業財産権法	意匠の保護・利用を図ることにより、意匠の創作を奨励 →産業の発達	意匠　知的創作物 物品や建築物の形状等、画像（操作画像または表示画像に限る）であって、視覚を通じて美感を起こさせるもの	方式主義 出願・登録が必要
商標法	産業財産権法	商標を使用する者の業務上の信用を維持 →産業の発達＋需要者の利益保護	商標　営業標識 文字、図形、記号、立体的形状、色彩等であって、業として商品・役務について使用するもの	方式主義 出願・登録が必要

	目的	規制対象
不正競争防止法	事業者間の公正な競争の確保等 →国民経済の健全な発展	不正競争 商品等表示に関する行為 商品の形態に関する行為 営業秘密・限定提供データに関する行為　等 （→営業上の信用や投資・労力等を保護） 知的創作物　営業標識

その他、本ガイドブックで扱う周辺領域

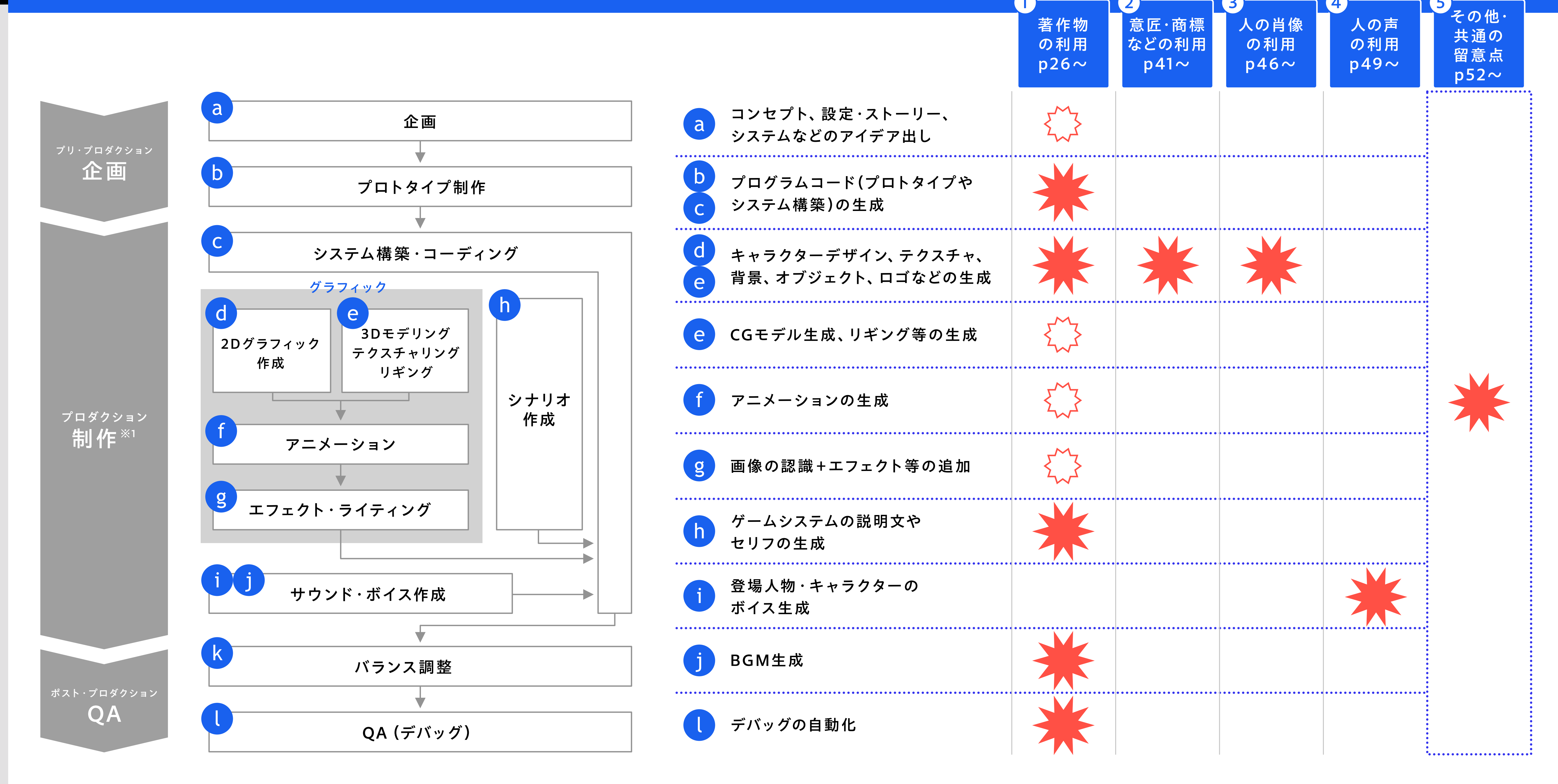
肖像権	みだりに自己の容貌、姿態を撮影されたり、撮影された写真等をみだりに公表されない人格的利益（法廷内撮影事件判決）、人の肖像等をみだりに利用されない権利（ピンク・レディー事件判決）
パブリシティ権	肖像等（＝本人の人物識別情報。サイン、署名、声、ペンネーム、芸名等を含む。）のもつ顧客吸引力を排他的に利用する権利（ピンク・レディー事件判決、中島基至「最高裁判所判例解説民事篇平成24年度上」18頁）

（参考）中間とりまとめp22などをもとに経済産業省が作成

ゲーム産業

★ ・・・権利侵害の可能性があり、留意が必要な活用シーン

☆ ・・・権利侵害の可能性が相対的に低い、又は状況により権利侵害の可能性はないと考えられる活用シーン



	①著作物の利用 p26～	②意匠・商標などの利用 p41～	③人の肖像の利用 p46～	④人の声の利用 p49～	⑤その他・共通の留意点 p52～
a コンセプト、設定・ストーリー、システムなどのアイデア出し	☆				
b c プログラムコード（プロトタイプやシステム構築）の生成	★				
d e キャラクターデザイン、テクスチャ、背景、オブジェクト、ロゴなどの生成	★	★	★		
e CGモデル生成、リギング等の生成	☆				
f アニメーションの生成	☆				★
g 画像の認識＋エフェクト等の追加	☆				
h ゲームシステムの説明文やセリフの生成	★				
i 登場人物・キャラクターのボイス生成				★	
j BGM生成	★				
l デバッグの自動化	★				

※1　実際には、α版（コアループを制作）、β版（ゲーム全体を制作）、マスター版（デバッグ、バランス調整、データ処理の最適化等を実施）と段階的に制作
（参考）事業報告書p71を参考に経済産業省が作成

アニメ産業

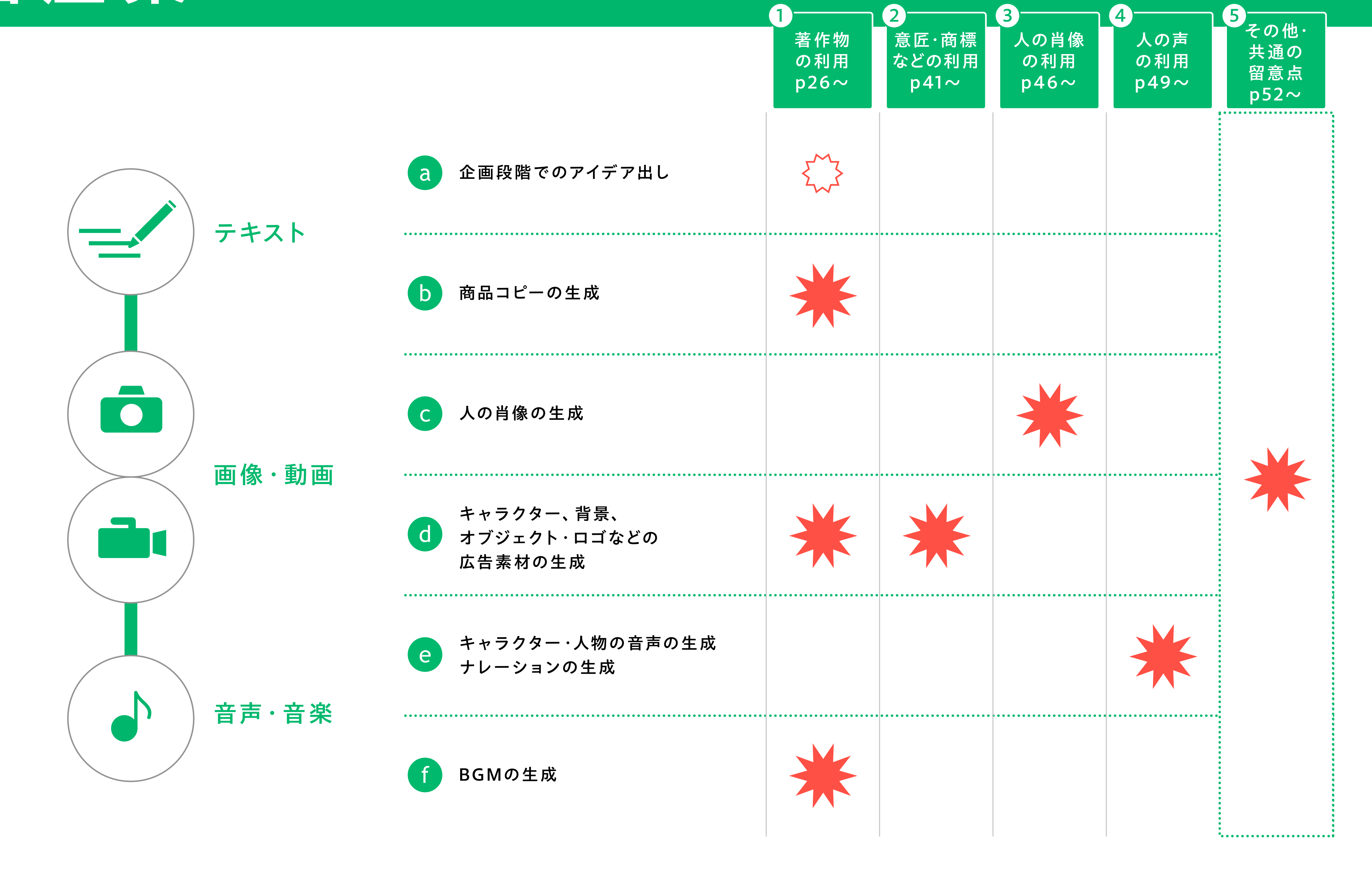


（参考）事業報告書p72を参考に経済産業省が作成

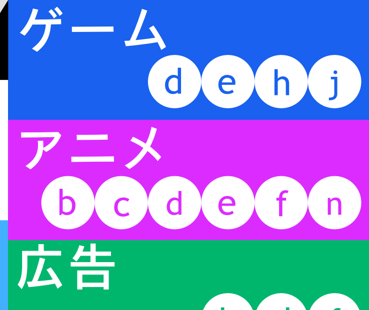
広告産業

…権利侵害の可能性があり、留意が必要な活用シーン

…権利侵害の可能性が相対的に低い、又は状況により権利侵害の可能性はないと考えられる活用シーン



（参考）事業報告書p73を参考に経済産業省が作成



❶著作物の利用



開発・学習段階のPoint



留意点 ＞p28～

他人の著作物を学習用データとして利用する行為は、情報解析のために用いる場合など「非享受目的」の著作物の利用であれば、著作権法30条の4本文により、原則として、著作権者の許諾なく適法に行うことができます。

一方、「享受目的」が併存する場合や、同条ただし書の「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」などは同条本文は適用されず、他の権利制限規定の適用や著作権者の許諾がなければ著作権侵害となるため、留意が必要です。

対応策 ＞p30

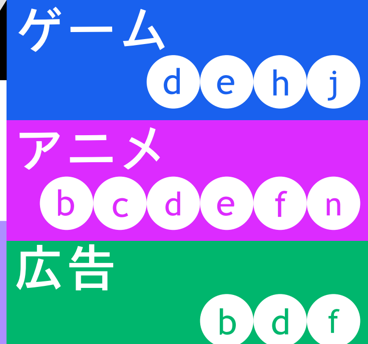
著作物を学習用データとして用いる場合に、著作権侵害を避けるために、例えば、以下のような対応策が考えられます。

著作権法30条の4の適用を受けるため…

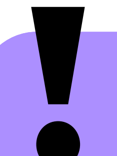
- 情報解析のためなど「非享受目的」のみに利用する。享受目的も存在すると評価されるような、例えば、意図的に学習用データに含まれる著作物の創作的表現の全部または一部を出力させることを目的とした学習のための利用などはしない。
- 「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当するような利用はしない。

著作権法30条の4の適用によらない対応策として…

- 学習用データには、自らが著作権を有しているデータ、著作権者から許諾を得るなど権利処理されたデータ、著作権保護期間が過ぎたデータを利用する。



❶著作物の利用



生成・利用段階のPoint



従来の判例・裁判例からすれば、AI生成物（やそれを編集・加工したもの）の表現が、
①他人の既存の著作物と同一・類似で（類似性）、
②その他人の著作物に依拠している場合（依拠性）は、著作権侵害となります。



生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と同様に、AI生成物（やそれを編集・加工したもの）について、他人の著作物と同一・類似でないかどうかを、Web検索や剽窃チェックツールなどを用いて確認しましょう。この類似性の確認は必須の対応策と考えられます。
そのうえで、著作権侵害となることを避けるため、例えば、以下のような対応策も考えられます。

利用する生成AIの選択段階

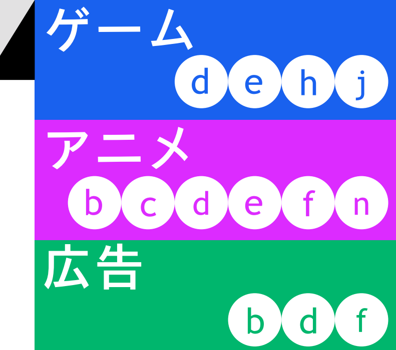
- どのようなAI生成物が出力されうるかを検討するため、サービスの仕様や利用規約などを確認し、利用を検討している生成AIの学習データの内容や、知的財産権の保護のためのフィルタリングなどの措置がとられているかを確認する
- 生成AIの学習用データである他人の著作物との関係での著作権侵害を避けるために、許諾を得るなどして権利処理されたデータや著作権保護期間が過ぎたデータのみを学習した生成AIを利用する
- 他人の著作物と同一・類似の表現が出力されないように、許諾を得ていない、いわゆる特化型の（特定の作者・作品の学習・出力に特化した）生成AIの利用を避ける

プロンプト入力段階

- 他人の著作物と同一・類似の表現が出力されないよう…
  他人の特定の著作物と関連づけるようなプロンプトを入力しない、他人の著作物をプロンプトとして入力しない
  自ら創作して手描きしたラフ画など、自らの著作物を読み込ませたうえで出力する
  可能な限り具体的なプロンプトを入力

AI生成物の利用段階

- 他人の著作物と同一・類似の場合には、利用を避ける、権利者から許諾を得る、類似しないように作成し直したうえで利用する



❶著作物の利用

開発・学習段階

Scene　特定のキャラクター画像データなどをネット上で収集し、学習用データとして利用する



留意点

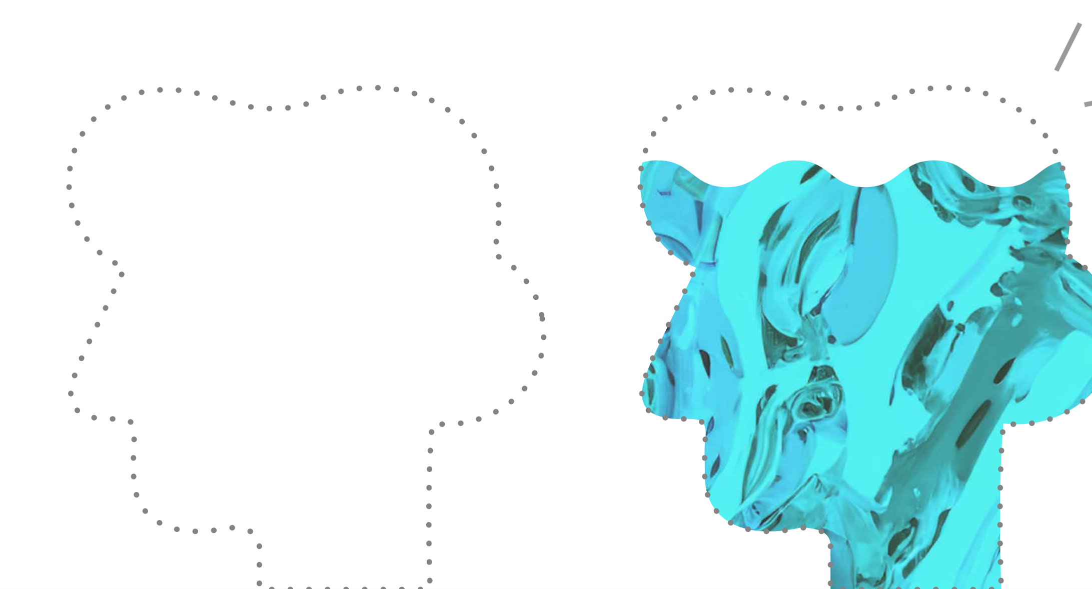
他人が著作権を有する著作物を用いて学習用データセットを作成したり、学習用データを学習用プログラムに入力して学習済みモデルを開発する行為は、著作物の利用行為（複製・譲渡・公衆送信など）を伴うことから、著作権者の許諾がなければ、本来は著作権侵害にあたる可能性があります。

一方、これらの利用行為は、生成AIの開発・学習に向けられた情報解析のためのものであり、**著作物に表現された思想又は感情の享受を目的としない（非享受目的※1の）利用行為である場合、原則として、著作権法30条の4に基づいて、著作権者の許諾なく行うことが可能**です。

※1　「非享受目的」に該当する場合の考え方の詳細については、考え方p19-22をご確認ください。

CHECK POINT　「享受」とは？

著作権法30条の４の「享受」とは、著作物の視聴等を通じて、視聴者等の知的・精神的欲求を満たすという効用を得ることをいいます。
例：文章の著作物を閲読すること、音楽・映画を鑑賞すること等



❶著作物の利用

開発・学習段階



ただし、非享受目的と併存して、**著作物に表現された思想又は感情を享受する目的（享受目的）があると評価される場合は、著作権法30条の4は適用されず**、他の権利制限規定の適用がなければ、**著作権者の許諾が必要**となります。享受目的が併存すると評価される場合の例としては、以下のものが挙げられます。



ファインチューニングのうち、意図的に、学習データに含まれる著作物の創作的表現の全部又は一部を出力させることを目的とした追加的学習を行うため、著作物を利用する場合

情報解析のためなど「非享受目的」の利用行為であっても、**「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」（著作権法30条の4ただし書※2）は、著作権法30条の4の適用がなく**、他の権利制限規定の適用がなければ、**著作権者の許諾が必要**となります。

「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当するか否かは、著作権者の著作物の利用市場と衝突するか、あるいは将来における著作物の潜在的販路を阻害するかという観点から、技術の進展や、著作物の利用態様の変化といった諸般の事情を総合的に考慮して検討されると考えられます。「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」の例としては、以下のものが挙げられます※3。



大量の情報を容易に情報解析に活用できる形で整理したデータベースの著作物が販売されている場合に、当該データベースを情報解析目的で許諾なく利用した場合。
※当該データベースには、DVD等の記録媒体による提供されるものだけではなく、ネット上でのファイル提供やデータ取得の可能なAPIの提供などオンラインでデータが提供されるものも含まれうると考えられます。

※2　「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」（著作権法30条の4ただし書）の考え方の詳細については、考え方p22-29をご確認ください。
※3　考え方p22-29においては、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に関して、著作権法が保護する利益ではないアイデア等が類似するにとどまるものが大量に生成されるような場合の考え方や、学習のための複製等を防止する技術的な措置（ウェブサイト内のファイル”robots.txt”への記述によってAI学習のための複製を行うクローラによるウェブサイト内へのサクセスを制限する措置など）が施されている場合等の考え方について、議論状況が整理されています。

❶著作物の利用

開発・学習段階


対応策

例えば、以下のような対応策が考えられます。

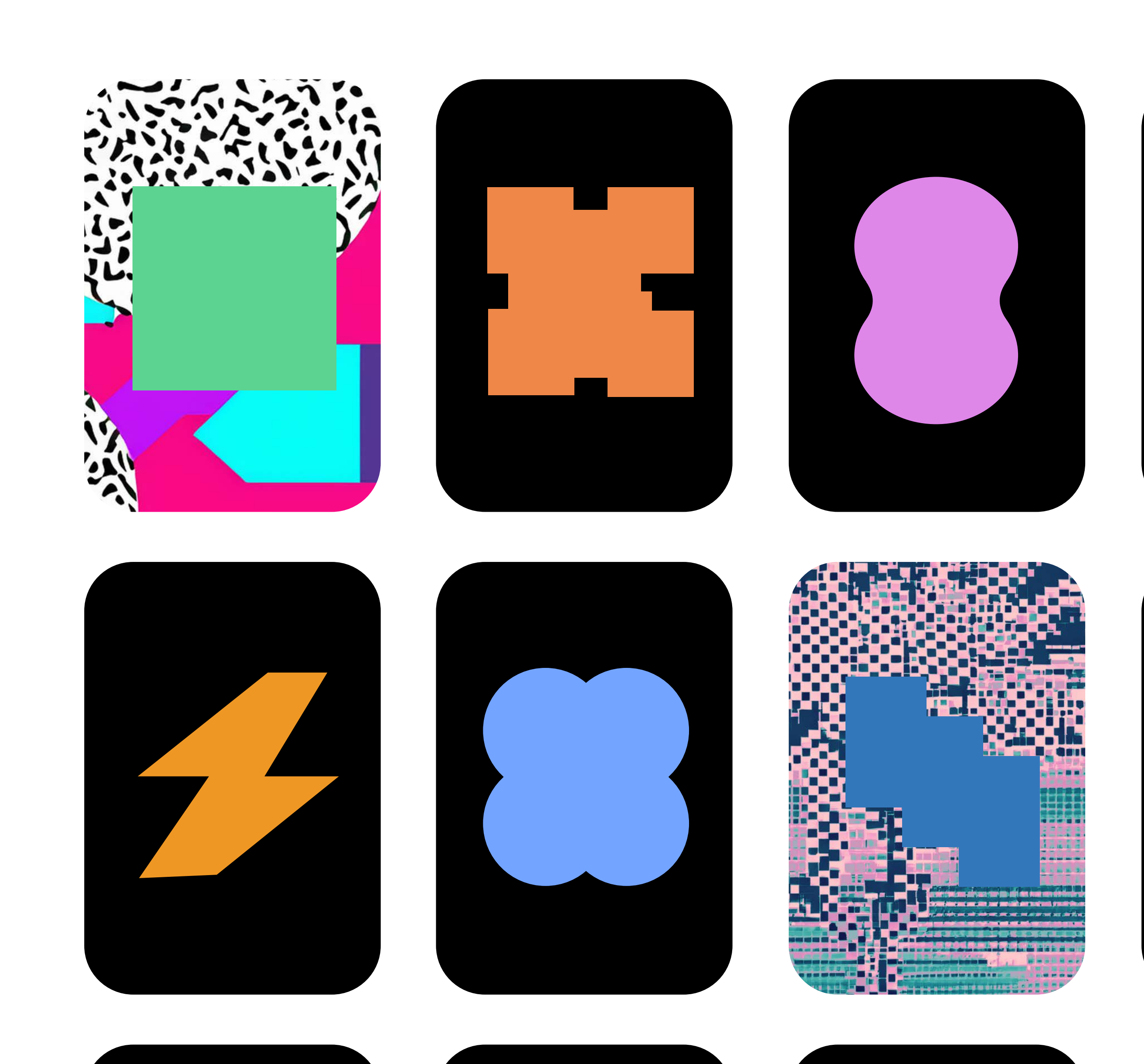
著作権法30条の4の適用を受けるため…

- 著作権法30条の4本文の要件を満たすよう、情報解析のためなど「非享受目的」のみで利用する。また、享受目的も併存すると評価されるような、例えば、意図的に学習用データに含まれる著作物の創作的表現の全部または一部を出力させることを目的とした学習のための利用などはしない。

- 「非享受目的」の利用行為であっても、その例外である「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」にあたるような利用は避ける。

著作権法30条の4の適用によらない対応策として…

- 学習用データには、自らが著作権を有しているデータ、著作権者から許諾を得るなど権利処理されたデータ、著作権保護期間が過ぎたデータを利用する。



Column

「権利制限規定」と著作権法30条の4

著作物について著作権法が定める形での利用行為(法定利用行為)を行う場合には、原則として著作権者の許諾が必要となります。
もっとも、著作権法は、一定の場合には著作権者の許諾を得ることなく著作物を利用できる旨の、「権利制限規定」をおいています。
その例として、私的使用目的の複製(法30条)、引用(法32条1項)、学校その他教育機関における複製等(法35条)などが規定されています。

AIの開発・学習との関係では、機械学習(学習対象データを分析してパターンを見つけ出す行為)自体は著作権法が定める形での利用行為ではないため許諾は不要です。
一方、機械学習のために行われる学習用データセットの作成や学習用プログラムへの入力には著作物の複製などの利用行為が伴うため、本来は著作権者の個別の許諾が必要ですが、全てに個別の許諾を必要としては機械学習で大量のデータを偏りなく学習させることができないため、そうした行為を著作権者の許諾なく可能とするために、「柔軟な権利制限規定」として、著作権法平成30年改正(平成31年1月1日施行)で著作権法30条の4が規定されました。

ゲーム d e h j
アニメ b c d e f n
広告 b d f

❶著作物の利用

生成・利用段階

Scene　画像生成AIを用いて、背景、キャラクター、オブジェクトなどの2D画像や3Dモデルを作成する

Scene　音楽生成AIを利用して、BGMを作成する

Scene　テキスト生成AIを利用して、登場人物のセリフを作成する



留意点

AI生成物（やそれを加工・編集したもの）の表現が既存の著作物の創作的表現と同一・類似の場合、そのAI生成物を利用（アップロードや販売等）する行為が著作権侵害にあたる可能性があります。

なお、生成・利用段階において、生成時のプロンプトとして他人の著作物を入力する場合は、著作物の利用行為が発生し、開発・学習段階と同様に、著作権侵害にあたる可能性があります。この場合については、開発・学習段階の留意点・対応策を参照してください。

CHECK POINT 「著作物」とは？

著作権法上、「著作物」は「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」と定義されています。**単なる事実やデータ、作風やアイデア、実用品などの文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属さないものは、著作物に該当せず著作権法の保護対象に含まれません。**（参照：考え方p4-5）
AI生成物による著作権侵害は著作権法で保護される著作物との関係でのみ発生し得るため、**アイデアや作風・画風が類似しているだけでは問題とならない**ことに留意しましょう。

❶著作物の利用

生成・利用段階



留意点

従来の判例・裁判例では、
①類似性(既存の著作物と類似しているか)と
②依拠性(既存の著作物に依拠しているか)の両者が認められる場合に、著作権侵害になるとされています(右図)。
AI生成物の類似性や依拠性の判断も、従来の判断方法と基本的に同様です。

類似性

類似性の確認は、生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と変わりなく必要になると考えられます。また、生成AIでは出力結果(AI生成物の内容)を完全にコントロールできない場合もあり、類似性の確認においては既存の著作物に意図せず類似してしまう可能性に留意する必要があると考えられます。

依拠性

依拠性は、(AI生成物の依拠性の判断においては)生成AIの利用者の認識に関わらず、生成AIの開発・学習段階で当該著作物が学習されていれば、通常は認められることになります※4。一方、一定の技術的措置が講じられることなどの事情により、学習用データに含まれる著作物の創作的表現が利用されていないと法的に評価されるような場合は、依拠性がないと判断されることもあり得ると考えられます。

著作権侵害の要件

著作権侵害？

STEP①
類似性
(他人の著作物と同一・類似)

他人の著作物の「表現上の本質的な特徴」を直接感得できるか？

「単なる事実の記載」「ありふれた表現」「表現でないアイデア(作風・画風)は含まれない」

類似性なし → 非侵害
類似性あり ↓

STEP②
依拠性
(他人の著作物に依拠)

既存の著作物に接して、それを自己の作品の中に用いているか？(独自創作等でないか)

依拠性なし → 非侵害
依拠性あり ↓

侵害

↑ 文化庁「令和5年度 著作権セミナー」(2023年5月)の資料をもとに経済産業省が作成

※4 依拠性に関する議論については、考え方p33-35をご確認ください。AI利用者が侵害対象の著作物等を認識していなかったなどの事情により、著作権侵害についての故意又は過失が認められない場合は、差止請求の対象とはなり得ますが、刑事罰や損害賠償請求の対象にはなりません。

❶ 著作物の利用

生成・利用段階



対応策

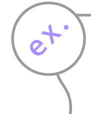
生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と同様に、AI生成物（やそれを編集・加工したもの）を利用する場合は、他人の既存の著作物と同一・類似でないかどうかを、Web検索や剽窃チェックツールなどを用いて確認することは、必須と考えられます。

そのうえで、生成AIを利用することで著作権侵害となることを避けるために、例えば、次のような対応策も検討しましょう。

生成AIの選択段階

利用する生成AIを選択するうえでは、以下のような対応策をとることが考えられます。

- 利用を考えている生成AIによって、どのようなAI生成物が出力されうるかを検討しましょう。



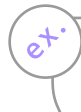
サービスの仕様や利用規約などを確認し、利用を検討している生成AIの学習データの内容や、知的財産権の保護のためのフィルタリングなどの措置がとられているかを確認することが考えられます。

- 生成AIの学習用データである著作物との関係での著作権侵害が避けられる生成AIを利用することも考えられます。



許諾を得るなどして権利処理された著作物のデータや著作権保護期間が過ぎたデータのみを学習した生成AIを利用する。

- 既存の著作物と同一・類似の表現が出力されないような生成AIを利用することも考えられます。



許諾を得ていない、いわゆる特化型の（特定の作者・作品の学習・出力に特化した）生成AIの利用を避けることが考えられます。

プロンプト入力段階

選択した生成AIを利用するうえで、プロンプト入力段階では、以下のような対応策をとることが考えられます。

- 他人の特定の著作物と類似したAI生成物が出力されるようなプロンプトの入力は避けましょう。

ex. 他人の特定の著作物と関連づくような内容のプロンプトを入力しないことが考えられます。
また、画像などをプロンプトに入力する場合は、他人の著作物を入力しないことも考えられます。

- 自分が創作した著作物に基づいたAI生成物が出力されるようにすることが考えられます。

ex. 自ら創作して手描きしたラフ画を読み込ませるなど、自分が著作権を有する著作物をプロンプトとして入力したりすることが考えられます。

- 他人の著作物と類似したAI生成物が予想外に出力されないようにすることも考えられます。

ex. 可能な限り具体的なプロンプトを入力することが考えられます。

AI生成物の利用段階

- 他人の著作物と類似・同一と考えられるAI生成物（やそれを編集・加工したもの）については、著作権侵害とならないようにしましょう。

ex.
①利用すること自体を避ける
②そのまま利用する場合は、著作権者から許諾を得た上で利用する
③他人の著作物の創作的表現と同一・類似の部分について、類似しないように作成し直したうえで利用する
などの対応策が考えられます。

❶ 著作物の利用

生成・利用 段階

ゲーム a
アニメ a c
広告 a

Scene テキスト生成AIを利用して、コンセプト、設定・ストーリー、システムなどのアイデア出しを行う

コンセプト、設定・ストーリー、ゲームシステムなどは、アイデアにとどまり著作物としては保護されない場合が多いと考えられます。したがって、生成AIを利用してゲームのコンセプトなどについてアイデア出しを行うことそれ自体は、既存のゲームやアニメ、広告の設定・ストーリーなどとの関係では、著作権侵害が問題となる可能性は低いと考えられます。



生成・利用 段階

ゲーム b c l



Scene 生成AIを利用して、プログラムコードを作成する

生成AIを利用して新たなプログラムコードを作成すると、既存のプログラムコードと同一・類似のものが出力される場合もあります。その場合は、p32〜35に記載のとおり、著作権侵害の可能性に留意し、対応策を検討しましょう。

プログラムが著作物として保護されるか否かは、文章・絵画・音楽などと同様に、表現の創作性などの観点から個別具体的に判断されます。なお、プログラム中には、その技術的・機能的側面から、創作性が否定され著作物としては保護されない部分もあり、そのような部分については、仮に同一・類似であっても著作権侵害とはなりません。

また、生成AIを利用してバグの自動修正を行う場合についても、上記と同様に、著作権侵害の可能性に留意し、対応策を検討すべき場合があります。

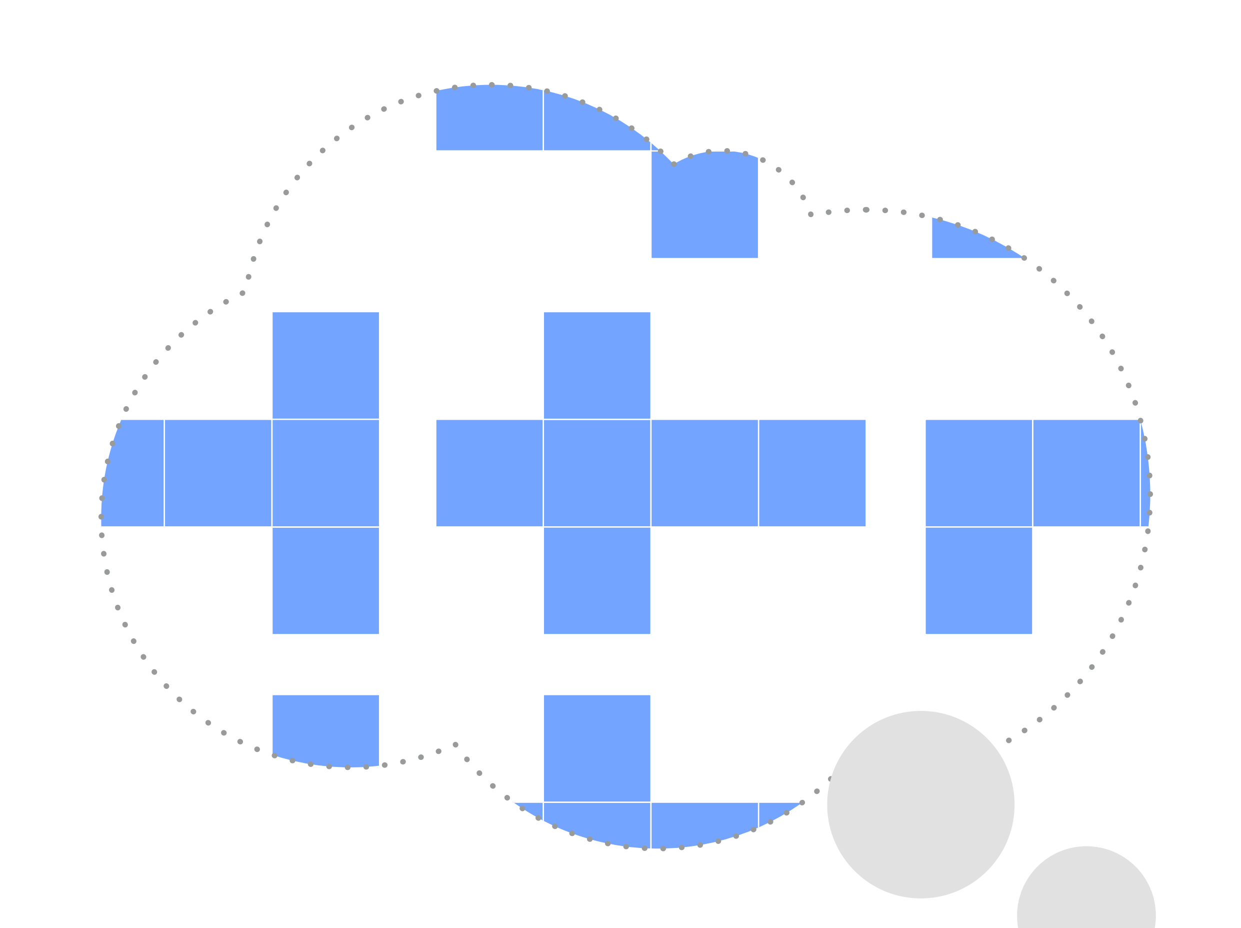
❶著作物の利用

生成・利用段階

ゲーム e
アニメ j

Scene 生成AIを利用して、2D画像から3Dモデルを作成する

自らが著作権を有している、または許諾を得るなど権利処理が行われた2D画像から3Dモデルを生成する場合は、著作権侵害の可能性は低いと考えられます。

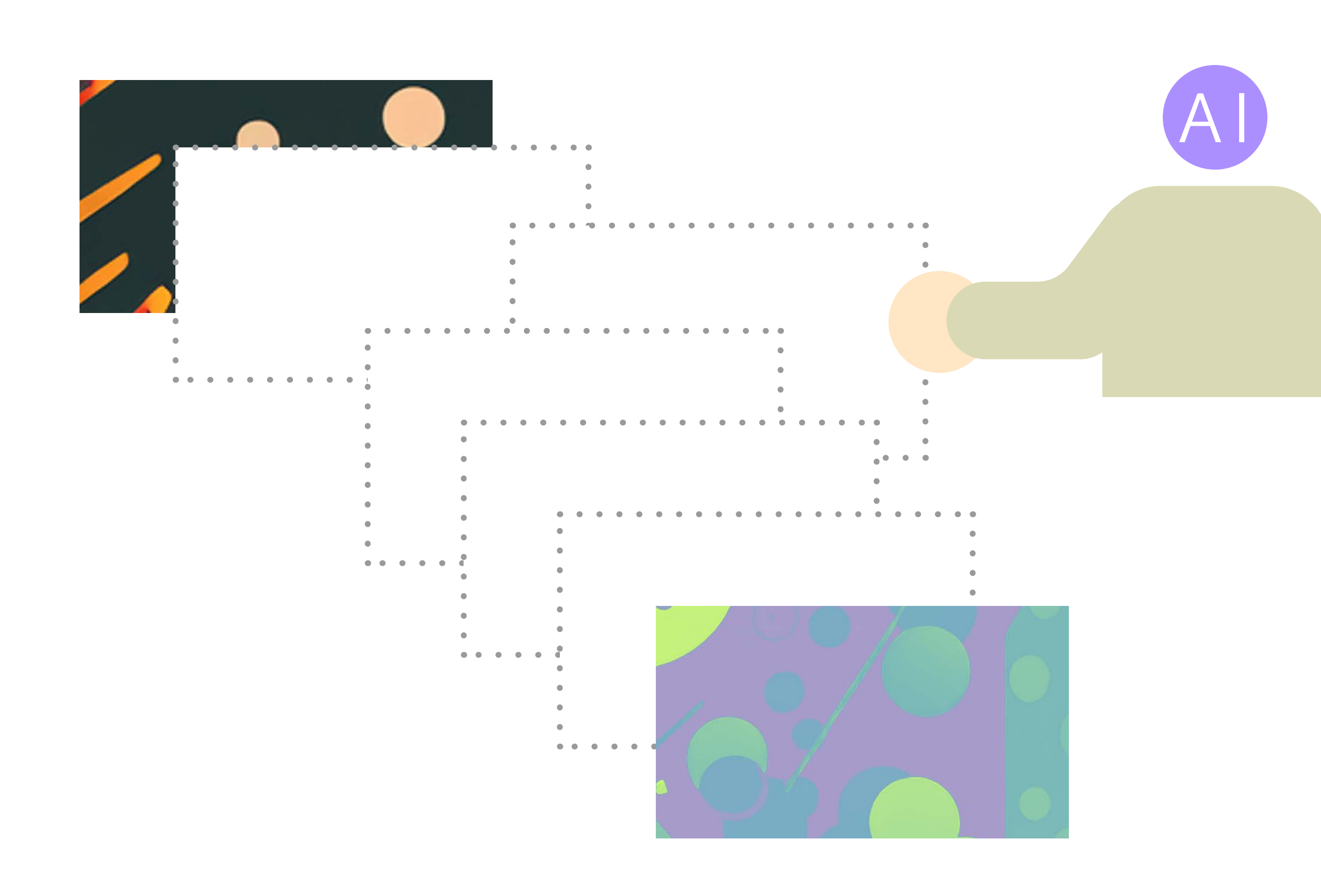


生成・利用段階

アニメ g

Scene 画像生成AIを利用して、アニメーションの中割りを作成する

自らが著作権を有している、または許諾を得るなど権利処理が行われた画像を用いて中割りを作成する場合は、著作権侵害の可能性は低いと考えられます。



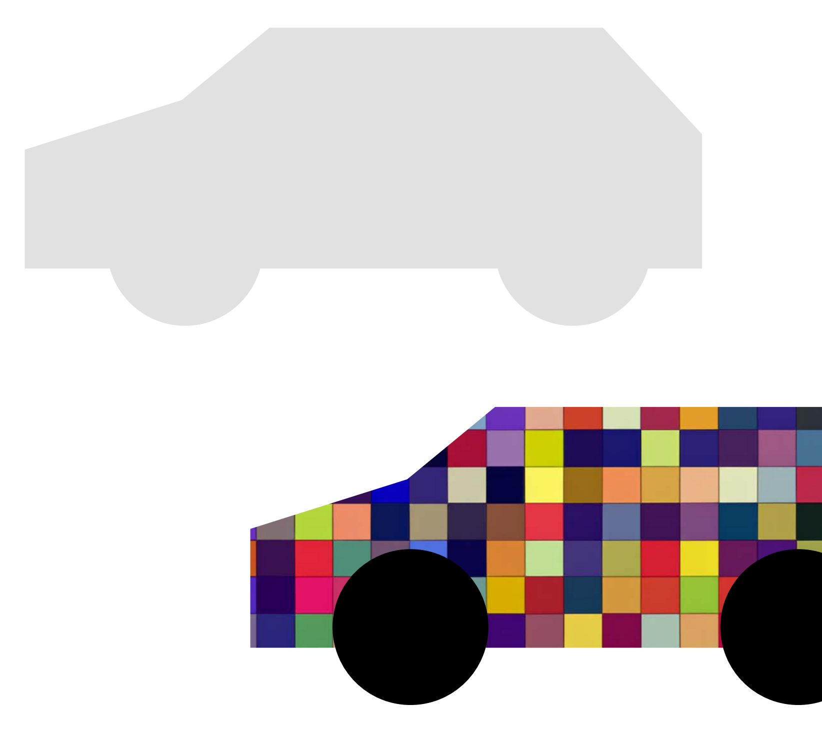
❶ 著作物の利用

生成・利用段階

アニメ h

Scene 画像生成AIを利用して、線画への彩色や仕上げを行う

線画を自ら手描きするなどもとの線画自体に自ら著作権を有している、または許諾を得るなど権利処理が行われたという前提で、画像生成AI（カラーモデル）に指示したうえで彩色や仕上げを行う場合は、著作権侵害の可能性は低いと考えられます。

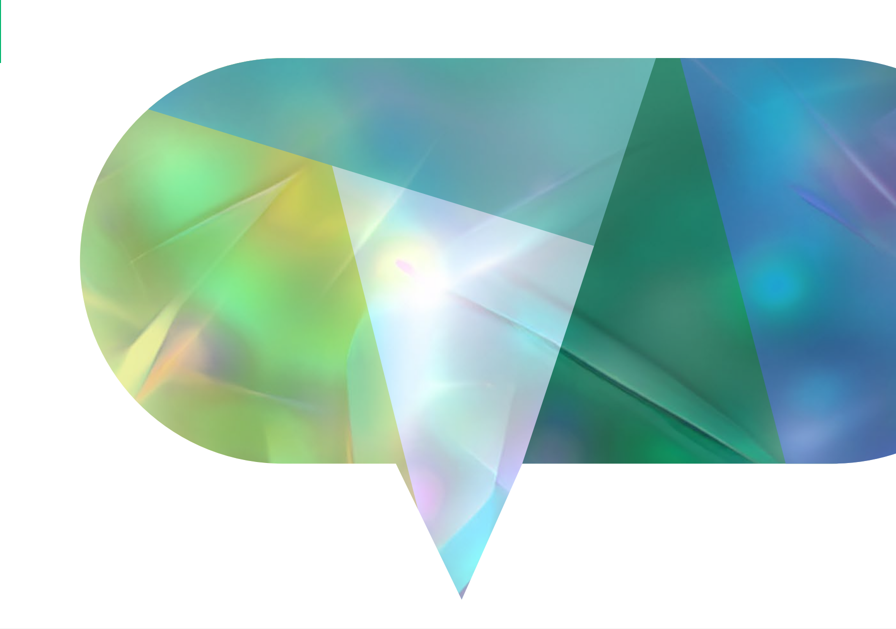


生成・利用段階

広告 b

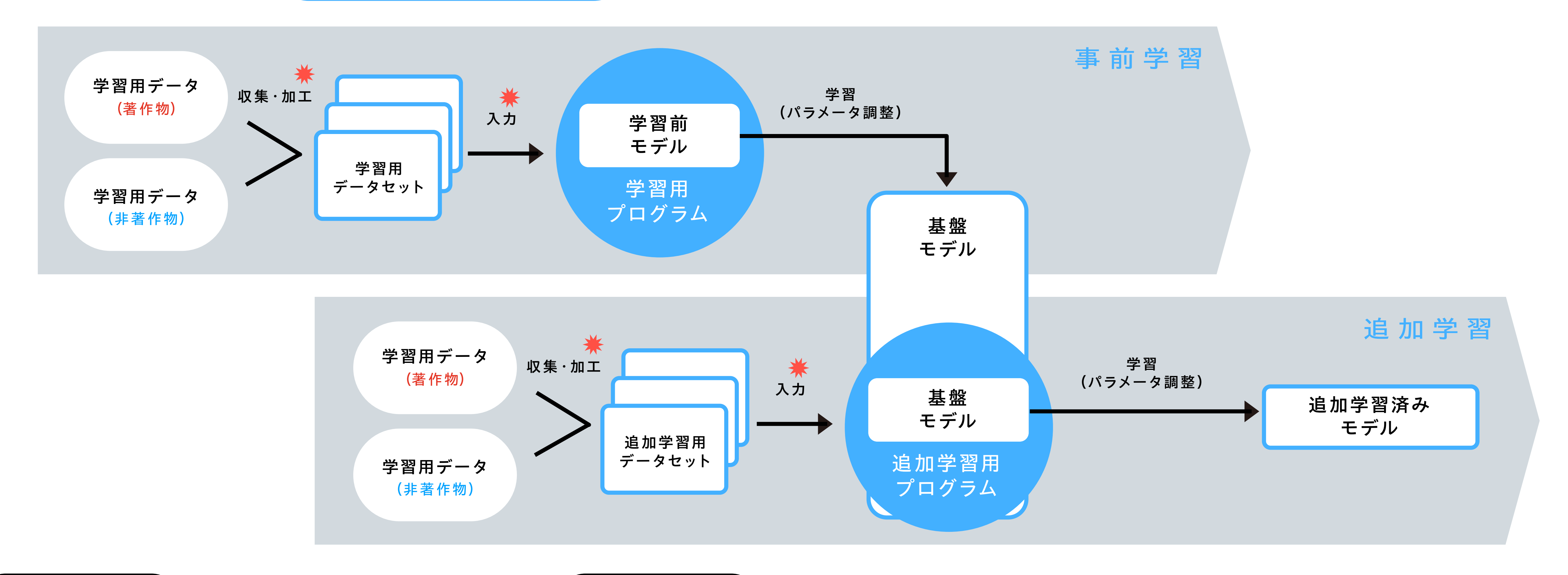
Scene テキスト生成AIを利用して、広告コピーを作成する

AI生成物（やそれを編集・加工したもの）としての広告コピーが、他者の既存の著作物にあたる広告コピー等と同一・類似の場合には、著作権侵害の可能性があり、留意が必要です。なお、広告コピーには著作物性が認められない場合もあり、その場合は著作権侵害の問題は生じません。



- 本ページの概要・まとめは、コンテンツ制作において生成AIを活用する際の、著作権に関する主な留意点・対応策（p26〜38「①著作物の利用」に記載）をまとめたものです。
- コンテンツ制作においては、さまざまな生成AIの活用シーンが想定され、ゆえに発生し得る留意点や検討すべき対応策も活用シーンごとに様々想定されるため、留意点・対応策はこの概要・まとめに記載されたものに限られません。

①著作物の利用 開発・学習段階



留意点

- 著作物を生成AIの学習用データとして利用するなど**情報解析のための「非享受目的」の著作物の利用行為は、著作権法30条の4本文**により、**原則として許諾不要**
  ただし、**「享受目的」が併存する場合**や、同条ただし書の**「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」は例外**

対応策

著作権法30条の4の適用を受けるため…

- **「非享受目的」のみに利用する。享受目的も存在すると評価されるような**、意図的に学習用データに含まれる著作物の創作的表現の全部または一部を出力させることを目的とした学習のための利用は避ける
- **「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当するような著作物の利用は避ける**

著作権法30条の4の適用によらない対応策として…

- 学習用データには、**自らが著作権を有しているデータ**、**著作権者から許諾を得るなど権利処理されたデータ**、**著作権保護期間が過ぎたデータ**を利用する

● 本ページの概要・まとめは、コンテンツ制作において生成AIを活用する際の、著作権に関する主な留意点・対応策（p26～38「①著作物の利用」に記載）をまとめたものです。
● コンテンツ制作においては、さまざまな生成AIの活用シーンが想定され、ゆえに発生し得る留意点や検討すべき対応策も活用シーンごとに様々想定されるため、留意点・対応策はこの概要・まとめに記載されたものに限られません。

①著作物の利用　生成・利用段階

留意点

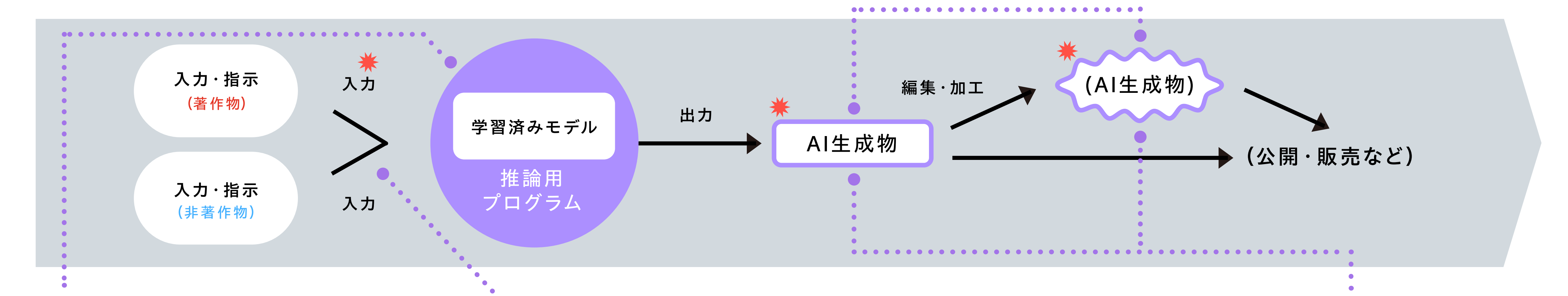
- プロンプト入力時に著作物を利用した場合に、著作権侵害のおそれはないか。
- AI生成物（やそれを編集・加工したもの）を生成したり、公開・販売などした場合に、著作権侵害などのおそれはないか。

など

AI生成物の利用段階の対応策　必須



他人の著作物との類似性の確認
Web検索、剽窃チェックツールなどを活用



生成AIの選択段階の対応策

どのようなAI生成物が出力されうるかを検討するため…
- 利用規約や仕様などを確認し、生成AIの学習データの内容や、フィルタリングなどの措置の有無を確認

生成AIの学習用データである著作物との関係での権利侵害を避けるため…
- 許諾を得るなど権利処理された/権利保護されていないデータのみを学習した生成AIを利用する

他人の著作物と同一・類似のAI生成物が出力されないよう…
- 許諾を得ていない、いわゆる特化型の（特定の作者・作品の学習・出力に特化した）生成AIの利用を避ける

など

プロンプト入力段階の対応策

他人の著作物と同一・類似のAI生成物が出力されないよう…
- 他人の特定の著作物と関連付けるようなプロンプトを入力しない、他人の著作物を入力しない
- 自ら手描きしたラフ画など、自らの著作物を読み込ませたうえで出力する
- 可能な限り具体的なプロンプトを入力する

プロンプト入力に著作物を利用する場合は…
- 開発・学習段階の対応策も参照

など

AI生成物の利用段階の対応策

同一・類似と考えられる場合は…
- 利用を避ける、権利者の許諾を得る
- 類似しないように作成し直したうえで利用する

など

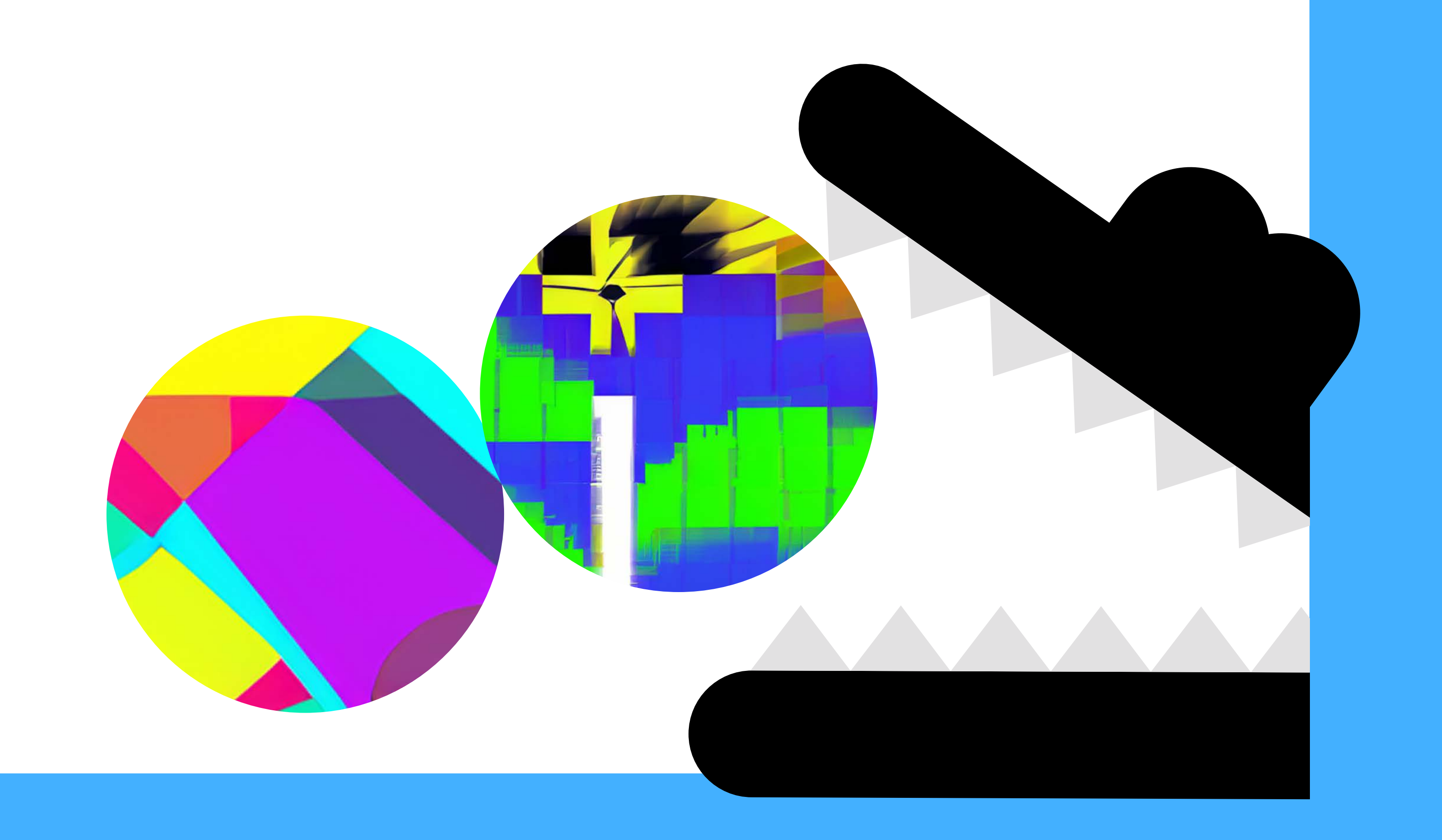
❷ 登録意匠・登録商標、他人の商品等表示・商品形態の利用

開発・学習段階のPoint



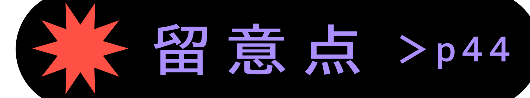
>p43

登録意匠・登録商標（またはそれらと類似する意匠・商標）や他人の商品等表示・商品形態を、学習用データとして利用する行為は、**意匠権・商標権の侵害にはあたらず、不正競争行為にもあたらない**と考えられます。



❷ 登録意匠・登録商標、他人の商品等表示・商品形態の利用

! 生成・利用段階のPoint


留意点 >p44

AI生成物(やそれを編集・加工して制作したもの)としてのデザインやロゴが、登録意匠・登録商標と同一・類似の場合、その利用は、意匠権・商標権の侵害となる可能性があります。

AI生成物(やそれを編集・加工して制作したもの)に他人の商品等表示や他人の商品形態が含まれる場合、その利用は、不正競争行為にあたる可能性があります。

対応策 >p45

生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と同様に、AI生成物(やそれを編集・加工したもの)を利用するうえでは、登録意匠・登録商標などと同一・類似でないかどうかを、Web検索などにより確認しましょう。この確認は必須の対応策と考えられます。

そのうえで、意匠権・商標権侵害となることや不正競争行為にあたることを避けるために、例えば、以下のような対応策も検討しましょう。

利用する生成AIの選択段階

- どのようなAI生成物が出力されうるかを検討するため、サービスの仕様や利用規約などを確認し、利用を検討している生成AIの学習データの内容や、知的財産権の保護のためのフィルタリングなどの措置がとられているかを確認する
- 許諾を得ていない、いわゆる特化型の(特定の登録意匠・登録商標などの学習・出力に特化した)生成AIの利用を避ける

プロンプト入力段階

- 特定の登録意匠・登録商標などと関連するようなプロンプトを入力しない

AI生成物の利用段階

- 登録意匠・登録商標などと同一・類似と考えられる場合には、利用を避ける、権利者から個別に許諾を得る、類似しないようにさらに作成し直したうえで利用する

❷ 登録意匠・登録商標、他人の商品等表示・商品形態の利用

開発・学習段階

Scene　意匠登録・商標登録されたデザインやロゴのデータをインターネット上で集め、学習用データとして利用する



登録意匠（またはそれと類似する意匠）を含む画像データを学習用データとして利用する行為は、**「意匠に係る画像」の作成や使用等にはあたらない**（意匠法2条2項の「実施」にあたらない）ため、意匠権の効力が及ぶ行為ではなく、**意匠権の侵害にはあたらない**と考えられます※5。

登録商標（またはそれと類似する商標）を含む画像データを学習用データとして利用する行為は、**登録商標の指定商品・役務についての使用ではない**ため、商標権の効力が及ぶ行為ではなく、**商標権の侵害にはあたらない**と考えられます※6。

また、他人の商品等表示（商号や商品の容器・包装など商品又は営業を表示するもの）を学習用データとして利用する行為は、周知な商品等表示について「混同」を生じさせる行為ではなく、また、著名な商品等表示を自己の商品・営業の表示として使用する行為ともいえないため、**不正競争行為（不正競争防止法2条1項1号・同2号）にはあたらない**と考えられます※7。

他人の商品形態（商品の形状や模様・色彩・質感など）を学習用データとして利用する行為は、形態を模倣した商品の譲渡等に該当せず、「使用」は規制の対象外であるため、**不正競争行為（不正競争防止法2条1項3号）にはあたらない**と考えられます※8。

※5　生成AIと意匠法（意匠権）との関係については、中間とりまとめp24-26などをご確認ください。
※6　生成AIと商標法（商標権）との関係については、中間とりまとめp26-27などをご確認ください。
※7　生成AIと不正競争防止法における商品等表示規制との関係については、中間とりまとめp28-29を、その他商品等表示規制については不正競争防止法テキストp13-18などをご確認ください。
※8　生成AIと不正競争防止法における商品形態模倣品提供規制との関係については、中間とりまとめp29-30を、その他商品形態模倣品提供規制については不正競争防止法テキストp19-20などをご確認ください。

❷ 登録意匠・登録商標、他人の商品等表示・商品形態の利用

生成・利用 段階

Scene 画像生成AIを利用して、デザインやロゴを生成し、商品のデザインやロゴとして利用する



留意点

AI生成物としてのデザインやロゴを利用する場合（AI生成物をさらに編集したデザインやロゴを利用する場合を含みます。）、**登録意匠・登録商標と同一・類似の場合は意匠権・商標権の侵害にあたる可能性**があります。

登録意匠・登録商標と同一・類似か否かなど、意匠権・商標権侵害の要件は、生成AIを利用しない場合とそれぞれ同様に判断されます※9。

なお、意匠権・商標権侵害の成立要件として、いわゆる「依拠性」は不要です（この点は著作権侵害の成立要件と異なります。）。

AI生成物に他人の商品等表示（商号や商品の容器・包装など商品又は営業を表示するもの）が含まれ、それを利用する行為については、依拠性の要件は不要であり、類似性の判断についてAI特有の考慮要素は想定しがたいため、**不正競争行為（不正競争防止法2条1項1号・同2号）にあたるか否かは、生成AIを利用しない場合と同様に判断**されます※10。

AI生成物に他人の商品の形態（商品の形状や模様・色彩・質感など）が含まれ、それを利用する行為については、実質的同一の形態の商品といえるかどうかの判断において、AI特有の考慮要素は想定しがたく、**不正競争行為（不正競争防止法2条1項3号）にあたるか否かは、生成AIを利用しない場合と同様に判断**されます※11。ただし、依拠性については、著作権法における考え方を応用できる面も多いとも考えられます。

※9 類似性の判断要素については、中間とりまとめp25、p27などをご確認ください。その他、生成AIと意匠法（意匠権）・商標法（商標権）との関係については、中間とりまとめp24-27などをご確認ください。

※10 生成AIと不正競争防止法における商品等表示規制との関係については、中間とりまとめp28-29を、その他商品等表示規制については不正競争防止法テキストp13-18などをご確認ください。

※11 商品形態模倣品提供規制に係る不正競争行為については、いわゆる「依拠性」の要件が必要です。生成AIと不正競争防止法における商品形態模倣品提供規制との関係については、中間とりまとめp29-30を、その他商品形態模倣品提供規制については不正競争防止法テキストp19-20などをご確認ください。

②登録意匠・登録商標、他人の商品等表示・商品形態の利用



生成・利用段階



対応策

生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と同様に、AI生成物（やそれを編集・加工したもの）を利用するうえでは、登録意匠・登録商標などと**同一・類似でないかどうかを、Web検索などにより確認**しましょう。この確認は必須の対応策と考えられます。

そのうえで、意匠権・商標権侵害となることや不正競争行為にあたることを避けるために、例えば、次のような対応策も検討しましょう。

利用する生成AIの選択段階

- 利用する生成AIを選択するうえでは、その生成AIによって、どのようなAI生成物が出力されうるかを検討しましょう。

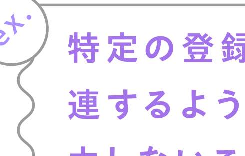
ex. **サービスの仕様や利用規約などを確認**し、**利用を検討している生成AIの学習データの内容や、知的財産権の保護のためのフィルタリングなどの措置がとられているかを確認**することが考えられます。

- 登録意匠・登録商標などと同一・類似のものが出力されないような生成AIを利用することも考えられます。

ex. **許諾を得ていない、いわゆる特化型の（特定の登録意匠・登録商標などの学習・出力に特化した）生成AIの利用を避ける**ことが考えられます。

プロンプト入力段階

- 登録意匠・登録商標などと同一・類似のデザイン・ロゴなどが生成されるような内容のプロンプト入力を避けることが考えられます。



ex. **特定の登録意匠・登録商標などと関連するような内容のプロンプトを入力しないことが考えられます。**

AI生成物の利用段階

- 同一・類似と考えられるAI生成物（やそれを編集・加工したもの）については、
  ①**利用すること自体を避ける**、
  ②**権利者などから許諾を得た上で利用する**、
  ③類似しないように**作成し直したうえで利用する**、
  などの対応策が考えられます。



③人の肖像の利用

!生成・利用段階のPoint



留意点 ＞p47

生成AIを用いて生成した、人物の肖像（やそれを編集・加工して制作したもの）を利用する行為は、従来の判例・裁判例からすると、**肖像権の侵害となる可能性**があります。
また、生成AIを用いて生成した、顧客吸引力を有する人物の肖像（やそれを編集・加工して制作したもの）を利用する行為は、従来の判例・裁判例からすると、**パブリシティ権の侵害となる可能性**があります。



対応策 ＞p48

生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と同様に、AI生成物（やそれを編集・加工したもの）としての人の肖像を利用するうえでは、**特定の人物の肖像との同一性（同定可能性）をWeb検索などにより確認**したうえで、**肖像権侵害とならないかを検討**しましょう。また、顧客吸引力を有する人物の肖像との同一性がある場合は、**パブリシティ権侵害とならないかを検討**しましょう。これらの確認・検討は必須の対応策と考えられます。
そのうえで、肖像権・パブリシティ権侵害となることを避けるために、例えば、以下のような対応策も検討しましょう。

利用する生成AIの選択段階

- どのようなAI生成物が出力されうるかを検討するため、**サービスの仕様や利用規約などを確認**し、**利用を検討している生成AIの学習データの内容や、知的財産権の保護のためのフィルタリングなどの措置がとられているかを確認**する
- **許諾を得ていない、特定の人物の肖像の学習・出力に特化した（いわゆる特化型の）生成AIの利用を避ける**

プロンプト入力段階

- **特定の人物と関連するようなプロンプトを入力しない、特定の人物の肖像を含むデータ自体を入力しない**

AI生成物の利用段階

- 肖像権・パブリシティ権侵害の可能性がある場合は、**利用を避ける**、**権利者から許諾を得る**、**同定可能性がないように又は権利侵害がないように作成し直したうえで利用する**

❸人の肖像の利用

生成・利用段階

Scene　人物の肖像データを生成する画像生成AIを利用して、
ある人物の肖像データを生成し、広告素材として利用する



留意点

生成AIを用いて生成した人物の肖像を許諾なく利用する行為は、従来の判例・裁判例からすれば、同定可能性（特定の人の肖像との同一性）が認められ、かつ、様々な事情を総合的に考慮したうえで、社会生活上受忍すべき限度を超える場合は、肖像権の侵害にあたる可能性があります※12※13。

なお、判例（最高裁平成17年11月10日民集59巻9号2428頁〔法廷内撮影事件判決〕）は、肖像権侵害の判断の考慮要素について、「被撮影者の社会的地位、撮影された被撮影者の活動内容、撮影の場所、撮影の目的、撮影の態様、撮影の必要性等を総合考慮して、被撮影者の上記人格的利益の侵害が社会生活上受忍の限度を超えるものといえるかどうかを判断して決すべきである。」と示しています※14。

また、各考慮要素については、デジタルアーカイブ学会「肖像権ガイドライン」（2023年4月補訂版）においても分析・紹介されており、肖像が含まれるAI生成物の公開に関しても、参考になります。

また、生成AIを用いて生成した顧客吸引力を有する人物（著名人・有名人など）の肖像を許諾なく利用する行為は、従来の判例・裁判例からすれば、同定可能性（特定の顧客吸引力を有する人の肖像との同一性）が認められ、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」には、パブリシティ権の侵害にあたる可能性があります※15。

判例（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁〔ピンク・レディー事件判決〕）は、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」の具体例として、
①肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、
②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し、
③肖像等を商品等の広告として使用するなどの場合、
を挙げています。

※12　開発・学習段階において、人物の肖像データを学習用データとして利用する場合に、肖像権の侵害にあたるか否かは、判例・裁判例が示す考慮要素に基づいて判断することになると考えられます。
※13　人の肖像の利用との関係で主に問題となる肖像権・パブリシティ権の概要や、生成AIとの関係における考え方については、中間とりまとめp33-34をご参照ください。
※14　ただし、本判示は、写真週刊誌のカメラマンが刑事事件の法廷において被疑者の容ぼうなどを撮影した写真の撮影・記事への掲載などについて肖像権侵害の成否が問題となった事例において、「ある者の容ぼう等をその承諾なく撮影することが不法行為法上違法となるかどうか」の判断基準として示されたものであることに留意してください。
※15　開発・学習段階において、パブリシティ権侵害にあたるか否かは、判例・裁判例が示す判断枠組みに基づいて判断することになると考えられます。

❸人の肖像の利用

生成・利用段階



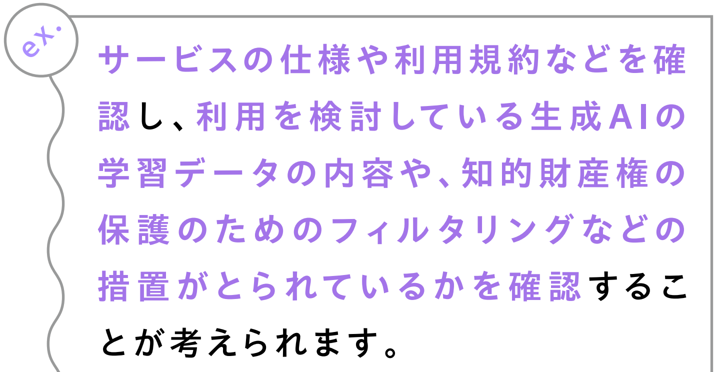
対応策

生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と同様に、AI生成物（やそれを編集・加工したもの）としての人の肖像を利用するうえでは、特定の人物の肖像との同一性（同定可能性）をWeb検索などにより確認しましょう。同定可能性があると考えられる場合は、肖像権侵害とならないかを、判例・裁判例が示している考慮要素を踏まえて検討しましょう。また、顧客吸引力を有する人物の肖像との同一性があると考えられる場合は、パブリシティ権侵害とならないかを判例・裁判例の判断基準をもとに検討しましょう。
これらの確認・検討は、必須の対応策と考えられます。

そのうえで、肖像権・パブリシティ権侵害となることを避けるために、例えば、次のような対応策も検討しましょう。

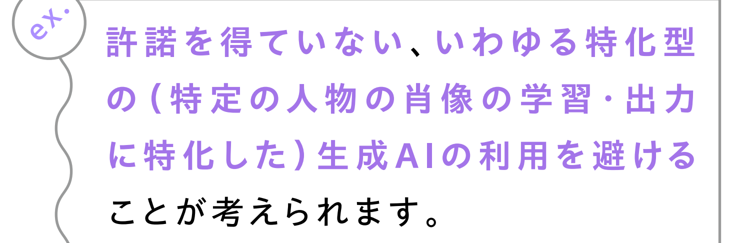
利用する生成AIの選択段階

- 利用する生成AIを選択するうえでは、その生成AIによって、どのようなAI生成物が出力されうるかを検討しましょう。



ex. サービスの仕様や利用規約などを確認し、利用を検討している生成AIの学習データの内容や、知的財産権の保護のためのフィルタリングなどの措置がとられているかを確認することが考えられます。

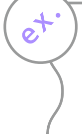
- 特定の人物の肖像と同一・類似の肖像が出力されないような生成AIを利用することも考えられます。



ex. 許諾を得ていない、いわゆる特化型の（特定の人物の肖像の学習・出力に特化した）生成AIの利用を避けることが考えられます。

プロンプト入力段階

- 特定の人物の肖像と同一・類似の肖像が生成されるような内容のプロンプトの入力を避けることが考えられます。



ex. 特定の人物と関連するような内容のプロンプトを入力しない、特定の人物の肖像を含むデータ自体をプロンプトとして入力しないことが考えられます。

AI生成物の利用段階

- 肖像権・パブリシティ権侵害の可能性がある場合は、
①利用すること自体を避ける、
②本人などの権利者などから許諾を得た上で利用する、
③同定可能性がないように、又は肖像権・パブリシティ権の侵害がないように作成し直したうえで利用する、
などの対応策が考えられます。

④人の声の利用

生成・利用段階のPoint



留意点 ＞p50

生成AIを用いて生成した、顧客吸引力を有する人の声を許諾なく利用する行為は、従来の判例・裁判例からすると、**パブリシティ権の侵害となる可能性**があります。



対応策 ＞p51

生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と同様に、AI生成物（やそれを編集・加工したもの）としての顧客吸引力を有する人の声を利用するうえでは、**特定の人物の声との同一性を適宜の方法により確認**したうえで、同一性がある場合は、**パブリシティ権侵害とならないかを具体的に検討**しましょう。これらの確認・検討は必須の対応策と考えられます。

そのうえで、パブリシティ権侵害となることを避けるために、例えば、以下のような対応策も検討しましょう。

利用する生成AIの選択段階

- どのようなAI生成物が出力されうるかを検討するため、**サービスの仕様や利用規約などを確認**し、**利用を検討している生成AIの学習データの内容や、知的財産権の保護のためのフィルタリングなどの措置がとられているかを確認**する
- **許諾を得ていない、いわゆる特化型の（特定の人物の声の学習・出力に特化した）生成AIの利用を避ける**ことが考えられます。

プロンプト入力段階

- **特定の人物と関連するようなプロンプトを入力しない、特定の人物の声を含むデータ自体を入力しない**

AI生成物の利用段階

- パブリシティ権侵害の可能性がある場合は、**利用を避ける、権利者から許諾を得る、同定可能性がないように又は権利侵害がないように作成し直したうえで利用する**

④人の声の利用

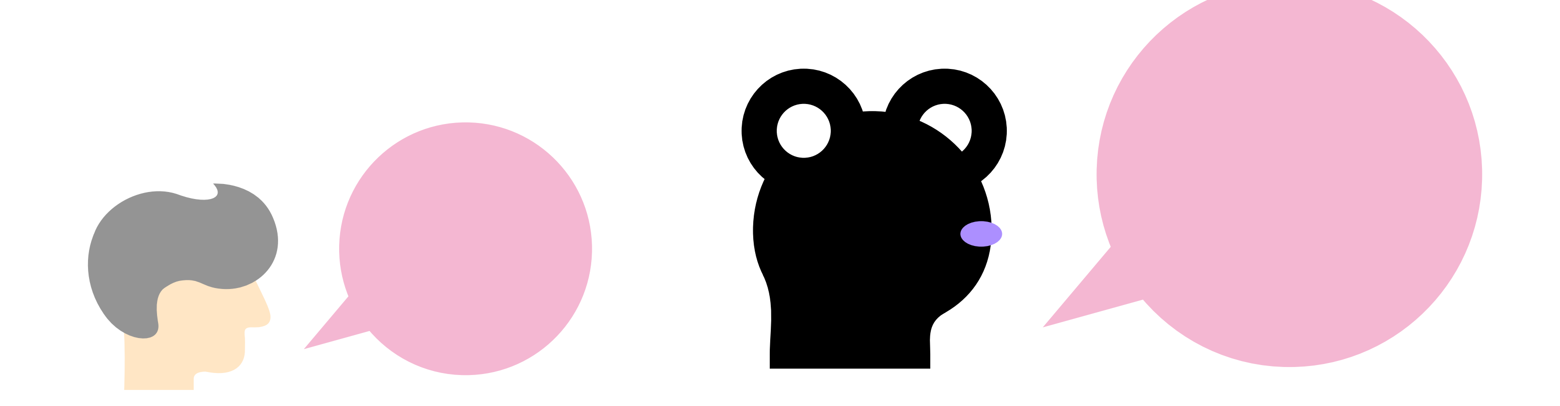
生成・利用段階

Scene　人の音声データを生成する音声生成AIを利用して、ある著名人の音声データを生成し、キャラクターボイスに利用する



生成AIを用いて生成した顧客吸引力を有する人（著名人・有名人など）の声を許諾なく利用する行為は、**従来の判例・裁判例からすれば、同定可能性（特定の顧客吸引力を有する人の声との同一性）が認められ、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」**には、**パブリシティ権の侵害にあたる可能性**があります※16※17。

判例（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁〔ピンク・レディー事件判決〕）は、「専ら肖像等の有する顧客吸引力の利用を目的とするといえる場合」の具体例として、
①肖像等それ自体を独立して鑑賞の対象となる商品等として使用し、
②商品等の差別化を図る目的で肖像等を商品等に付し、
③肖像等を商品等の広告として使用するなどの場合、
を挙げています。



※16　人の声の利用との関係で主に問題となるパブリシティ権の概要や、生成AIとの関係における考え方については、中間とりまとめp33-34をご参照ください。また、人の声は、パブリシティ権以外にも、他の知的財産法などによって保護されたり、利用について規制が及ぶ可能性があり、それらの観点を含む「声の保護」については、中間とりまとめp55-57をご参照ください。
※17　開発・学習段階 において、顧客吸引力を有する人の声を学習用データとして利用する場合に、パブリシティ権侵害にあたるか否かは、判例・裁判例が示す判断枠組みに基づいて判断することになると考えられます。

④人の声の利用

生成・利用 段階



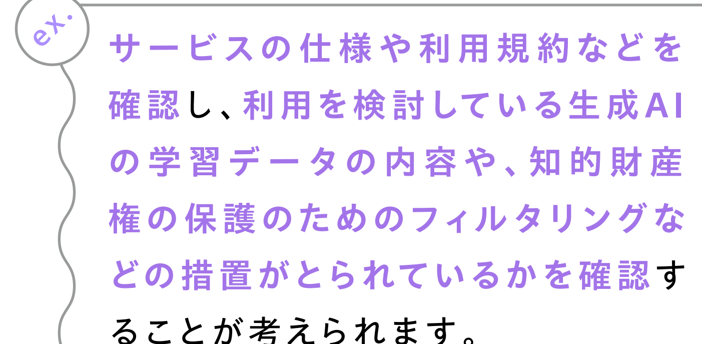
対応策

生成AIを利用しない従来のコンテンツ制作と同様に、AI生成物（やそれを編集・加工したもの）としての人の声を利用するうえでは、顧客吸引力を有する特定の人（著名人・有名人など）の声との同一性（同定可能性）を適宜の方法により確認しましょう。同定可能性があると考えられる場合は、パブリシティ権侵害とならないかを判例・裁判例の判断枠組みをもとに検討しましょう。
これらの確認・検討は必須の対応策と考えられます。

そのうえで、パブリシティ権侵害となることを避けるために、例えば、次のような対応策も検討しましょう。

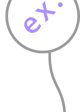
利用する生成AIの選択段階

- 利用する生成AIを選択するうえでは、その生成AIによって、どのようなAI生成物が出力されうるかを検討しましょう。



ex. サービスの仕様や利用規約などを確認し、利用を検討している生成AIの学習データの内容や、知的財産権の保護のためのフィルタリングなどの措置がとられているかを確認することが考えられます。

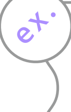
- 特定の人物の声と同一・類似の声が出力されないような生成AIを利用することも考えられます。



ex. 許諾を得ていない、いわゆる特化型の（特定の人物の声の学習・出力に特化した）生成AIの利用を避けることが考えられます。

プロンプト入力段階

- 特定の人物の声と同一・類似の声が生成されるような内容のプロンプトの入力を避けることが考えられます。



ex. 特定の人物と関連するような内容のプロンプトを入力しない、特定の人物の声を含むデータ自体をプロンプトとして入力しないことが考えられます。

AI生成物の利用段階

- パブリシティ権侵害となる可能性がある場合は、
  ①そもそも利用すること自体を避ける、
  ②本人などの権利者などから許諾を得た上で利用する、
  ③同定可能性がないように、又はパブリシティ権の侵害がないように作成し直したうえで利用する、
  などの対応策が考えられます。

5 その他・共通の留意点・対応策

開発・学習 段階

データ提供者との契約関係

データ提供者との契約・利用規約において、提供されるデータを生成AIへの学習用データとして利用することが制限されている場合があります。
許諾なく学習データとして用いると契約・利用規約違反となる可能性があるため、契約・利用規約を確認し、データの利用制限の有無や内容をチェックしましょう。

営業秘密・限定提供データの利用

他人の営業秘密や限定提供データを生成AIの学習用データとして収集・利用する行為が、不正競争行為（不正競争防止法2条1項4号～10号・11号～16号）にあたるかどうかは、一般的な不正競争行為の判断と同様になると考えられます※18。

営業秘密や限定提供データを学習用プログラムに入力する場合には、入力により秘密管理性や限定提供性などを喪失することがないように留意が必要です。

個人情報の取得・利用

開発・学習段階で個人情報を取得・利用する場合は、個人情報保護法など個人情報に関する規律についても留意する必要があります※19。

※18　生成AIと営業秘密・限定提供データ規制との関係については中間とりまとめp31-32、その他要件などについては不正競争防止法テキストp21-37などをご確認ください。
※19　詳細は、個人情報保護委員会「Open AIに対する注意喚起の概要」（2023年6月2日）や「生成AIサービスの利用に関する注意喚起等」（2023年6月2日）などをご確認ください。

⑤その他・共通の留意点・対応策

生成・利用段階

生成AIサービスの利用規約の確認

生成AIサービスの中には、利用の目的・用途などが制限されている場合があります。主には以下のような観点から、利用する生成AIの利用規約を確認することが必要です。
①商用利用の可否、知的財産権の帰属と利用条件、生成AI利用の表示義務
②データの学習利用の可否、秘密保持義務、プライバシーポリシー
③禁止事項、違反時の措置、免責事項、補償規定、準拠法

誤情報やハルシネーションが生成される可能性

生成AIの原理は、テキスト生成AIについていえば、「ある単語の次に用いられる可能性が確率的に最も高い単語」を出力することで、もっともらしい文章を作成するものであり、誤った情報が生成される可能性があります。AI生成物の内容については、その正確性や根拠・裏付けを確認するようにしてください。

プロンプトへの個人情報の入力や出力された個人情報の利用※20

プロンプトへの個人情報の入力や出力された個人情報の利用については、個人情報保護法など個人情報に関する規律についても留意する必要があります。
また、生成AIの特性から、個人情報を含んだAI生成物の内容は不正確である可能性があるため、情報の正確性については十分に確認する必要があります。

営業秘密・限定提供データの利用

学習済みモデルやAI生成物に他人の営業秘密や限定提供データが含まれている場合、その使用・開示は、もとの営業秘密や限定提供データの使用・開示に該当すると考えられます※21。
営業秘密や限定提供データを生成AIに入力する場合には、入力によって秘密管理性や限定提供性を喪失することがないように留意が必要です。生成AIの利用態様によって個別具体的に判断されますが、例えば、秘密保持義務を負わない事業者の提供する外部の生成AIサービスに営業秘密を入力する場合には保護の対象外となる可能性があります。

※20　詳細は、個人情報保護委員会「生成AIサービスの利用に関する注意喚起等」（2023年6月2日）などをご確認ください。
※21　生成AIと営業秘密・限定提供データ規制との関係については中間とりまとめp31-32、その他要件などについては不正競争防止法テキストp21-37などをご確認ください。

❺ その他・共通の留意点・対応策

生成・利用 段階

AI生成物は著作権法などで保護されるか（著作物にあたるかなど）

制作物の全部または一部にAI生成物を含む場合、制作物が発注元に納品する成果物として契約内容に適合しているか否かという観点から、その制作物が著作権法で保護される著作物にあたるか（＝著作物性を有するか）などに留意すべき場合があります。

また、制作物の全部または一部にAI生成物を含む場合、公開・販売された制作物を第三者が利用する場面などでも、著作権者の許諾が必要か否かを判断するにあたり、その制作物が著作物性を有するかなどに留意すべき場合があります。

AI生成物が著作権法で保護される著作物にあたるか否か（AI生成物の著作物性）については、**個別具体的な事例に応じて判断**されますが、**著作権法の従来の解釈と同様に、人の創作的寄与があるといえる事情がどの程度積み重なっているか等を総合的に考慮して判断**されます。創作的表現といえるものを具体的に示す詳細な指示や、生成物を確認し指示・入力を修正しつつ試行を繰り返すようなことは、人の創作的寄与の程度を高める事情になると考えられます※22。

著作物性は、作品全体ではなく個々の表現ごとに判断されます。生成AIが自律的に生成した部分と人間が創作した部分とが混在する場合があり、それぞれの部分を分けて考える必要があります。
例えば、AI生成物が利用された一つの作品の中には、複数の表現が含まれ、生成AIが自律的に生成しており著作物にあたらない部分、生成AIが生成したが著作物にあたる部分、生成AIを利用せず人間が創作しており著作物にあたる部分が混在している場合があります。

なお、AI生成物であっても、商標法や不正競争防止法による保護の対象となり得ます。一方、意匠法による保護のためには自然人による創作が必要であり、AI生成物には、自然人が意匠の創作に実質的に関与していることが必要と考えられます※23。

※22　AI生成物の著作物性の考え方については、考え方p39-40をご確認ください。
※23　AI生成物の意匠法、商標法及び不正競争防止法による保護については、中間とりまとめp24-32をご確認ください。



4 関係省庁のガイドラインなど

経済産業省・総務省では、生成AIの普及をはじめとする近年の技術の急激な変化等に対応すべく、2023年5月頃から、有識者等と議論を重ね、これまでのAI開発ガイドライン（総務省）、AI利活用ガイドライン（総務省）及びAI原則実践のためのガバナンス・ガイドライン（経済産業省）を統合・アップデートし、広範なAI事業者向けの統一的で分かりやすいガイドラインの策定に向けた検討が行われました。その結果として、2024年4月には「AI事業者ガイドライン(第1.0版)」が策定・公表されました。

AI事業者ガイドラインは、事業者の自主的な取組の支援、国際的な議論との調和、読み手にとってのわかりやすさを基本的な考え方とし、様々な事業活動においてAIを活用する全ての方を対象としております。そのうえで、人間中心、安全性、公平性、プライバシー保護、セキュリティ確保、透明性、アカウンタビリティなどの各主体が連携して取り組む内容をまとめた共通指針や、AI開発者、AI提供者及びAI利用者といった事業者の立場に応じた重要事項や取組が期待される事項が定められています。

コンテンツ制作においては、生成AIを利用する立場から、主に「AI利用者」としてAI事業者ガイドラインを踏まえた取組が求められます。また、生成AIを利用するだけではなく、生成AIの開発・学習や提供にも携わる場合には、「AI開発者」「AI提供者」としてもAI事業者ガイドラインを踏まえた取組が求められます。さらに、コンテンツ制作における生成AIの適切な利活用という観点からは、取引関係等に入る他の事業者がAI事業者ガイドラインを踏まえた取組を実施しているか否かについても確認することが望ましいと考えられます。

なお、AI事業者ガイドラインは、今後のAIの普及状況や技術の発展に応じて、更新される予定であり、常に最新のAI事業者ガイドラインを参照するようにしてください。





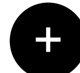
「AI事業者ガイドライン」の基本的な考え方

考え方

1. **事業者の自主的な取組の支援**
対策の程度をリスクの大きさ及び蓋然性に対応させる「リスクベースアプローチ」に基づく企業における対策の方向性を記載

2. **国際的な議論との協調**
国内外の関連する諸原則の動向や内容との整合性を確保

3. **読み手にとっての分かりやすさ**
「AI開発者」・「AI提供者」・「AI利用者」ごとに、AIに関わる考慮すべきリスクや対応方針を確認可能



プロセス

マルチステークホルダー
教育・研究機関、一般消費者を含む市民社会、民間企業等で構成されるマルチステークホルダーで検討を重ねることで、実効性・正当性を重視したものとして策定

Living Document
AIガバナンスの継続的な改善に向け、アジャイル・ガバナンスの思想を参考にしながら適宜更新



文化庁文化審議会著作権分科会(法制度小委員会)では、「クリエイターの懸念の払拭、AIサービス事業者やAIサービスの侵害リスクを最小化できるよう、生成AIの発展を踏まえた論点整理を行い、考え方を明らかにする」という目的のもと、既存の著作権法を前提としたAIと著作権に関する法的論点について、有識者による議論が重ねられてきました。
その結果として、2024年3月には、「AIと著作権に関する考え方について」(考え方)が公表されました。

本ガイドブックでは、「考え方」の内容に基づいて、著作権に関する留意点・対応策を説明しています。
本ガイドブックのもととなるAIと著作権に関する議論は「考え方」にて、議論の経過については文化庁HPで公開されていますので、本ガイドブックとあわせて確認するようにしてください。

「考え方」のうち、本ガイドブックの内容に関連して確認・参照いただきたい箇所については、ページ数などとともに紹介しています。

なお、AIと著作権に関する議論は今後も引き続き行われる予定であり、「考え方」は、今後の議論、AIの普及状況や技術の発展に応じて更新されることが見込まれます。「考え方」等の文化庁が公表するAIと著作権に関する資料は、常に最新のものを参照するようにしてください。

AI と著作権に関する考え方について

令和6年3月 15 日

文化審議会著作権分科会法制度小委員会

- ○ この文書(「本考え方」)は、生成 AI と著作権に関する考え方を整理し、周知すべく、文化審議会著作権分科会法制度小委員会において取りまとめられたものである。
- ○ 本考え方は、その公表時点における、本小委員会としての一定の考え方を示すものであり、本考え方自体が法的な拘束力を有するものではなく、また現時点で存在する特定の生成 AI やこれに関する技術について、確定的な法的評価を行うものではないことに留意する必要がある。
- ○ 今後も、著作権侵害等に関する判例・裁判例をはじめとした具体的な事例の蓄積、AI やこれに関連する技術の発展、諸外国における検討状況の進展等が予想されることから、引き続き情報の把握・収集に努め、必要に応じて本考え方の見直し等の必要な検討を行っていくことを予定している。

↑「AIと著作権に関する考え方について」(2024年3月15日)より

内閣府
Cabinet Office

内閣府(知的財産戦略推進事務局)では、「AI時代の知的財産権検討会」にて、「AIと知的財産権等との関係をめぐる課題への対応について、関係省庁における整理等を踏まえつつ、必要な対応方策等を検討する」との目的のもと、AIと知的財産権やその他の法的権利・利益に関する論点について、有識者による議論が重ねられてきました。
その結果として、2024年5月には、「AI時代の知的財産権検討会　中間とりまとめ」(中間とりまとめ)が公表されました。

本ガイドブックでは、「中間とりまとめ」の内容に基づいて、知的財産権やその他の法的権利・利益に関する留意点・対応策を説明しています。
本ガイドブックのもととなったAIと知的財産権やその他の法的権利・利益に関する議論は、「中間とりまとめ」にて、議論の経過については内閣府知的財産戦略本部HPで公開されていますので、本ガイドブックとあわせて確認するようにしてください。

「中間とりまとめ」のうち、本ガイドブックの内容に関連して確認・参照いただきたい箇所については、ページ数などとともに本ガイドブックの中で紹介しています。

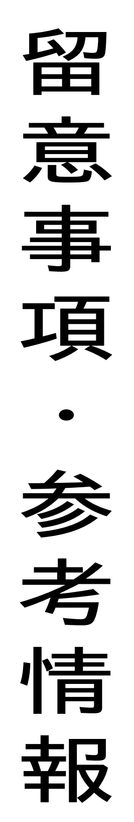
なお、今後の議論、AIの普及状況や技術の発展に応じて更新されることが見込まれますので、内閣府知的財産戦略推進事務局の資料は、常に最新のものを参照するようにしてください。

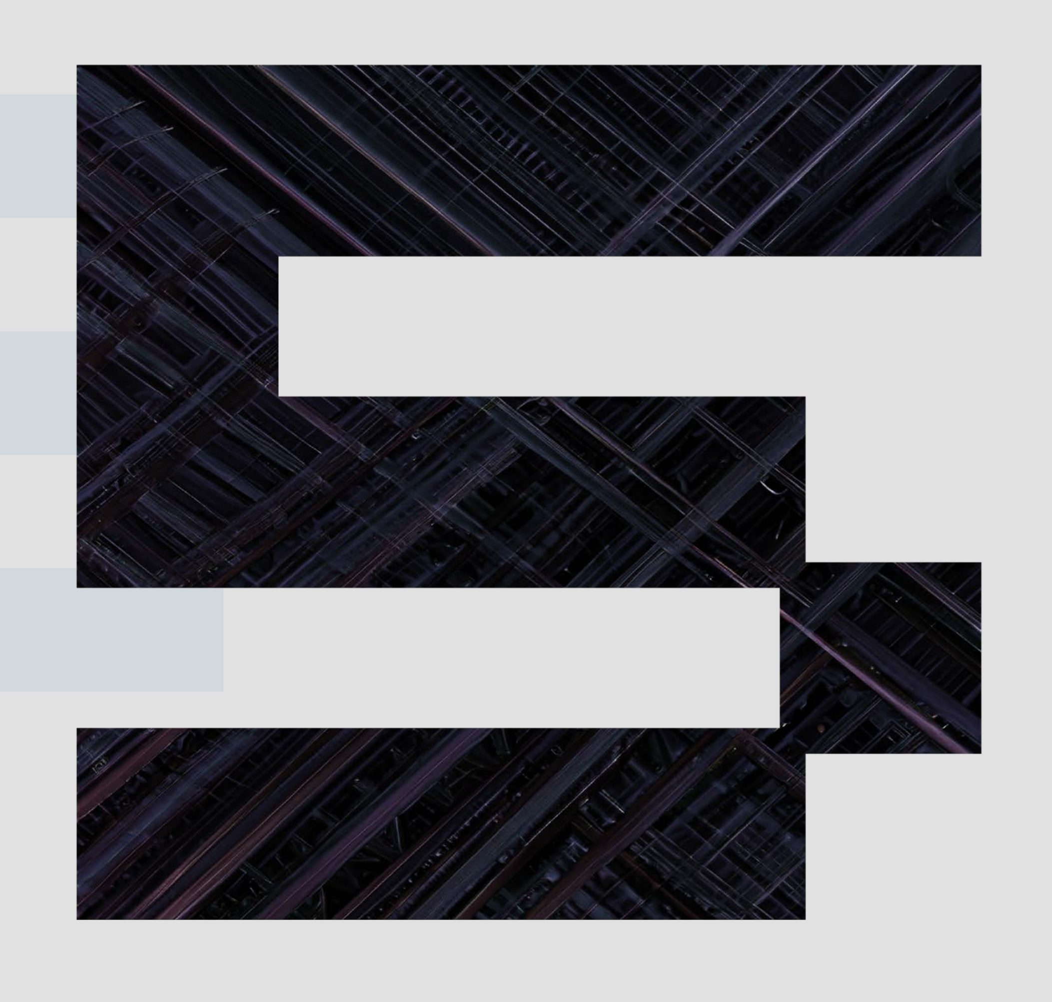
AI 時代の知的財産権検討会
中間とりまとめ

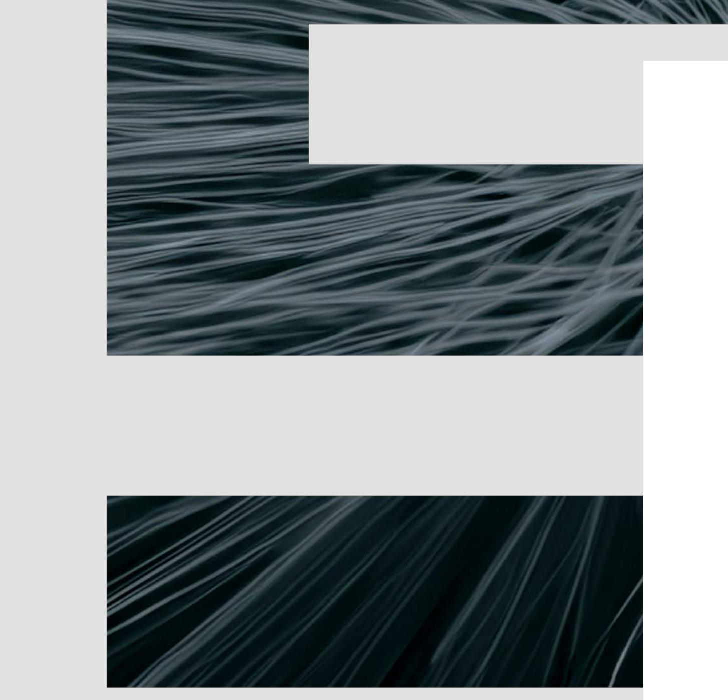
2024 年５月
AI 時代の知的財産権検討会

○本中間とりまとめは、本検討会における議論を踏まえ、AI と知的財産権に関する考え方を整理し、一定の考え方を示すものである。
○本中間とりまとめに記載した内容は、法的拘束力を有するものではなく、公表時点における本検討会としての考えを示すにとどまるものであって、確定的な法的評価を行うものではないことに留意する必要がある。

「AI時代の知的財産権検討会 中間とりまとめ」(2024年5月28日)より

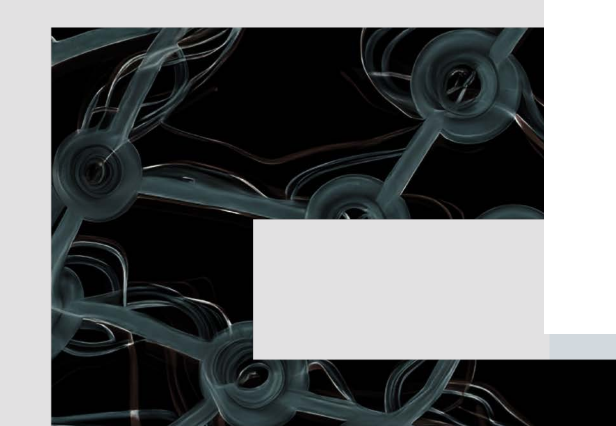








留意事項・参考情報



1

本ガイドブックは、2024年6月時点での、政府関係省庁の議論状況やAIをめぐる技術水準を前提にした内容となっています。
生成AIの技術は目まぐるしく日進月歩で発展しており、また、産業界の状況が変化し、関係省庁での議論状況、諸外国の議論状況、法令や各種ガイドラインなども更新されていくことが想定されます。
本ガイドブックとあわせて、生成AIの最新の技術水準を把握していただくとともに、生成AIに関する議論状況についてもその都度必ずご確認いただき、情報のアップデートに努めていただくようにお願いいたします。

2

本ガイドブックは、著作権法を含む知的財産法等の解釈やその参考となる考え方を示すものではなく、法解釈は最終的には司法判断に委ねられます。
関連する知的財産法等の解釈については、弁護士などの専門家にご相談いただくか、解釈の参考となる考え方については、経済産業省・総務省、内閣府知的財産戦略推進事務局、文化庁文化審議会著作権分科会法制度小委員会など、関係省庁での議論の経過・結果をご参照ください。

3

本ガイドブックの内容がコンテンツ制作における個々の場面に適用できるか否かは、ケース・バイ・ケースの判断となります。
また、仮に適用できたとしても、上記のとおり、本ガイドブックは著作権法を含む知的財産法等の解釈やその参考となる考え方を示すものではなく、適法性や妥当性等を保証するものでもありません。
掲載している留意点・対応策についても、これらに限られるものではなく、留意点・対応策は個々の場面ごとに検討する必要があります。
法的問題やコンテンツ制作における各種問題については、弁護士などの専門家にご相談ください。

4

本ガイドブックは日本法が適用されることを前提にしています。著作物等の利用行為が国境を跨いで行われる場合など、外国法が適用される可能性がある場合には、いずれの国又は法域の法律が適用されるかを検討し、外国法が適用される場合はその外国法の内容について具体的に検討する必要があります。
なお、考え方p6-7では「我が国の著作権法が適用される範囲」として、著作権に関する準拠法決定の考え方が説明されています。

関係省庁のガイドラインなど

経済産業省・総務省
「AI事業者ガイドライン（第1.0版）」
2024年4月19日
▶ 経済産業省HP　総務省HP

内閣府知的財産戦略推進事務局
AI時代の知的財産権検討会
「中間とりまとめ」
2024年5月28日
▶ 知的財産戦略本部HP

文化庁文化審議会著作権分科会法制度小委員会
「AIと著作権に関する考え方について」
2024年3月15日
▶ 文化庁HP

経済産業省
「不正競争防止法テキスト」
2024年2月
▶ 経済産業省HP

文化庁
「令和5年度著作権セミナー AIと著作権」
2023年6月
▶ 文化庁HP

個人情報保護委員会
「OpenAIに対する注意喚起の概要」
「生成AIサービスの利用に関する注意喚起等」
2023年6月2日
▶ 個人情報保護委員会HP

その他

一般社団法人日本ディープラーニング協会
「生成AI利用ガイドライン」
（第1.1版）
2023年10月
▶ 一般社団法人日本ディープラーニング協会HP

一般社団法人日本ディープラーニング協会
「生成AIの利用ガイドライン（画像編）」
（第1版）
2024年2月
▶ 一般社団法人日本ディープラーニング協会HP

GENERATIVE AI IN CONTENT CREATION

コンテンツ制作のための
生成AI利活用ガイドブック

表紙のモチーフは、本ガイドブックのテーマである生成AIを利用して作成しています。
メインモチーフは、各工程の判断を担いコンテンツ制作における主役である「生成AIを利活用する人」。ゲーム・アニメ・広告の各産業をイメージした人のモチーフを繰り返し使用することで、生成AIを利用したトライアンドエラーと、人によるブラッシュアップという、生成AIを活用したコンテンツ制作のひとつのあり方をイメージしました。

制作

経済産業省　商務・サービスグループ　文化創造産業課

デザイン

森下渡　アートディレクター　株式会社WOIL
小峠良太　プロデューサー　株式会社WOIL